4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

CENA 14 ZŁ 99 GR
W TYM 7% VAT

XPAND RALLY PL
▪CHAMPIONSHIP MANAGER 4
▪B.E.U. 2 ▪TRACKMANIA NATIONS ESWC

PEŁNE WERSJE GIER

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 03/2006 (129) MARZEC

RECENZJE

STAR WARS EMPIRE AT WAR

ToCA RACE DRIVER 3
DYNASTY WARRIORS IV
25 TO LIFE
VIVISECTOR
KAMELEON

BETATEST

GODFATHER
OJCIEC CHRZEŚCI

LOTR – BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
LEPSZA, WIĘKSZA... DOSKONAŁA?

TEMAT NUMERU

SPLINTER CELL 4

TEST SPRZĘTU

ATI RADEON X1900 XTX

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.
© 2006 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. STAR WARS and associated trademarks, logos, titles and names are the property of Lucasfilm Ltd.
"Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation and are used under license.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

„Klimat oryginalnych Commandosów zachowany został bezbłędnie. Czy na Commandos: Strike Force warto czekać? Oczywiście!"

PC-ACTION

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

www.CommandosStrikeForce.com

16+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Wydane przez Eidos Interactive Ltd. Commandos i Commandos Strike Force są znakami towarowymi Pyro Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi SCi Entertainment Group plc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

COMMANDOS STRIKE FORCE™

POPROWADŹ ODDZIAŁ ELITARNYCH KOMANDOSÓW!

99,90 PLN

PC DVD ROM

TYRO STUDIOS

eidos

Kolejny numer CDA ukaże się już 21.03.2006.

PRZEDWIOŚNIE

Gdy piszemy te słowa, za oknem 8 stopni poniżej zera, a śnieg pada aż miło. Nic dziwnego w lutym – tym niemniej widać już, że jeśli to nie koniec zimy, to na pewno początek końca. Bo czymże jest minus 8 przy minus 25 i więcej sprzed miesiąca? A i po przebudzeniu za oknem już nie noc widzimy, dzień zaś kończy się około 18.00, a nie 16.00, jak było w połowie grudnia. Widać, że lody się już ruszyły, że wiosna bliżej niż dalej.

To samo w branży. O ile w CDA 02/06 dobrych gierek właściwie niemal nie było, teraz już widać wyraźne ocieplenie. Raz, że pojawiła się bardzo udana (choć do wybitności nieco jej jeszcze brakuje) nowa strategiczna gra osadzona w realiach Star Wars. Jest i ToCA RD 3 – powiemy tylko, że dla niej Allor zaniedbał granie w World of Warcraft. Lepszego komplementu dać jej nie sposób. I choć w tym numerze znów nie braknie kilku gier, które sprawiły nam zawód (choć są i pozytywne zaskoczenia), wydaje się, że w „Recenzjach" wiosna zagościła na dobre.

W dziale „Za pięć dwunasta" już nie wiosna, a wręcz środek lata: testy Godfathera (nasza propozycja nie do odrzucenia: przeczytać) i drugiej części LotR: Battle of Middle-earth. Ta edycja będzie tym wszystkim, czego oczekiwaliśmy – a nie dostaliśmy w części pierwszej. Temat Numeru zaś to najnowsza, co tu kryć – zaskakująca – odsłona Splinter Cella. I jeśli wydaje się wam, że wiecie, czego się po niej spodziewać, zapewniamy, że się mylicie. A przynajmniej nie wiecie jeszcze wszystkiego.

Na płytkach też ciepło. Po pierwsze, Xpand Rally. Doskonała polska ścigałka, wysoko oceniona przez rodzimą i zachodnią prasę. Dość nowa i po naszemu. Po drugie, Championship Manager 4. Pewnie ten i ów wzruszy teraz ramionami – że niby *„wielkie mi »ale«, jakiś tam menedżer jak wiele innych"*. Oczywiście nie jest to gra adresowana do wszystkich – ale każdy winien wiedzieć, że gra ta ma w recenzjach w Internecie ŚREDNIĄ ocen rzędu... 95%. Wiecie, ile innych gier na PC ma podobną średnią? Odpowiadamy: jedna. Half-Life 2. Co to więc oznacza? Że CM4 to gra REWELACYJNA i bez wątpienia najbardziej udana odsłona menedżera piłkarskiego na PC w historii. To mało? ... Taak? No to dokładamy do tego nieoficjalne spolszczenie, masę dodatków i uaktualnień (oraz polską instrukcję, rzecz jasna). A jako bonus świeżutki (z wakacji 2005) Stolen (tylko na DVD) oraz specjalną edycję Trackmanii (też nówka) i kontynuację ciepło przez Was przyjętej gierki B.E.U. Jak na marzec uważamy, że to naprawdę dobry zestaw.

Nie da się ukryć – ba, nawet nie próbujemy – że następny numer CDA to nasz numer urodzinowy. Do tego to urodziny szczególne, bo stuknie nam okrągłe 10 lat. Z tej okazji w tymże numerze znajdą się teksty okolicznościowe oraz najlepsze z gierek, jakie możemy obecnie wrzucić na krążki. (Co nie oznacza, że macie się nastawiać na zestaw w rodzaju Diablo 2/Doom 3/Warcraft 3 – bądźmy realistami, panowie i panie.)

Aha. Jeszcze jedno – po cichu i po kumotersku donosimy, że kuzyn CDA, pismo PC Format, uległo radykalnej przemianie. Teraz ma 116 stronic, kosztuje 5,50 zł (z 1 CD) i powinno ucieszyć tych wszystkich, którzy narzekali, że w CDA nie ma kursów programowania, poradników itd., itp. Warto dać mu szansę... (Jeśli chcecie więcej szczegółów – str. 141.)

A na razie my dajemy Wam CDA 03/06. I tradycyjnie życzymy miłej lektury, ludziska!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Laureaci konkursów „Gadżet 2005":

Arkadiusz Niemiec, Kędzierzyn Koźle; Robert Tomczyk, Malechowo; Rafał Soczawa, Olkusz; Wojciech Ejsymont, Białystok; Łukasz Pawłowicz, Prószków Górki k/ Opola; Sebastian Murawski, Kołobrzeg; Szymon Wąs, Gliwice; Maciej Romanowski, Gdańsk; Albert Zakrzewski, Sierpc; Alina Fluks, Sokołów Podlaski; Piotr Wójtowicz, Urzędów; Kwarek Danuta, Konskowola; Sylwia Lesik, Biała Podlaska; Olga Glińska, Bytom Odrzański; Rafał Pękała, Jaworze; Zygmunt Wiśniewski, Brodnica; Joanna Hassa, Gliwice; Marcin Woźniak, Warszawa; Tomasz Ratajczyk, Piotrków Trybunalski; Józef Gabrielak, Trzebiatów; Dominik Łuczak, Kraków; Przemysław Muszyński, Kołobrzeg; Marcin Wściubak, Szczecin; Łukasz Jarominek, Kośmidry; Marcin Szelest, Dobre; Krzysztof Maszycki, Mietków; Konrad Kutrzeba, Kocmyrzów; Anna Suchocka, Czestochowa; Tomasz Marek, Semkowa; Adam Jagielski, Radzyn Chełminski; Andrzej Chmielewski, Ełk; Grzegorz Tomczyk, Poniatowa; Marcin Jasina, Józefów; Dariusz Szpak, Wronki; Rafał Jasielon, Wołominm; Roman Targosz, Nowa Sól; Marek Popiołek, Grodzisk Maz., Patryk Hatak, Ptaszów; Paweł Podkanski, Legionowo; Robert Keler, Inowrocław; Marcin Żyłowski, Grudziadz; Maciej Głowacki, Lubanie; Wojciech Janowicz, Kłodzko; Jurek Wójcikiewicz, Warszawa; Grzegorz Jędrzjewski, Bielsk; Rafał Jęczminko, Poznań; Krzysztof Lange, Lublin; Piotr Goliczewski, Warszawa; Paweł Rusin, Zabrze; Michał Ciesielski, Gniezno; Joanna Juzyk, Piastów; Karolina Tyc, Świdnica; Wioletta Czech, Chrząstowice, Suchy Bór; Agnieszka Piastowska, Konin; Waldemar Lis, Chocianów; Dorian Ślisz, Jasło; Paweł Kita, Łopuszno; Irena Dobrowolska, Ziębice; Halina Wiśniewska, Iława; Michał Zalewski, Zawiercie; Patryk Bula, Łaziska Górne; Michał Basiński, Rogowo; Wioletta Półtorak, Gorzów Wielkopolski; Gabriela Matuszczak, Lubliniec; Rafał Jakimowski, Elbląg; Paweł Soroka, Kraków.

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 03/2006 (123)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukaszewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

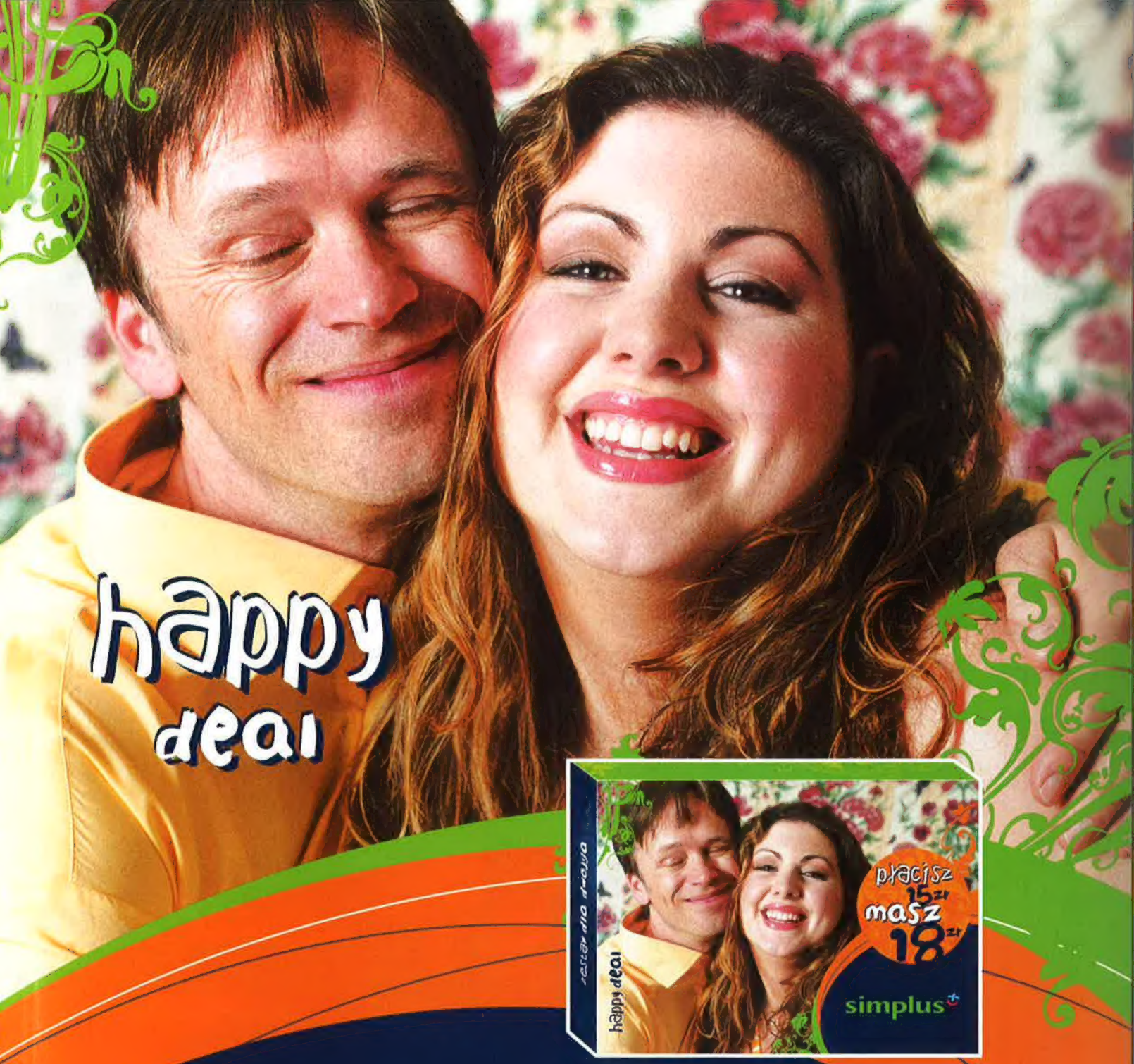
WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska
Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl
Reklamacje płyt CD: Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Prenumerata (zamówienia, reklamacje) Beata Jankowska – tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl
Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

IZBA WYDAWCÓW PRASY



Zestaw dla dwojga

Płacisz 15 zł, masz dwie karty Simplus i 18 zł na rozmowy i SMS-y!

Sprzedaż: 0 801 400 601
Szczegóły: www.simplus.pl

simplus

HITY NUMERU

Za pięć dwunasta – s. 032

Dziś polecamy cały dział, bo są tam naprawdę łakome kąski: betatesty 3 gier, z czego 2 naprawdę mocno wyczekiwane: Godfather i druga część Battle for Middle-earth.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop 016
Gamewalker 046

Zapowiedzi

Voodoo Nights 023
Age of Conan – Hyborian... 024
Heavy Duty 026
ET: Quake Wars 028
SunAge 030

Za pięć dwunasta

Übersoldier 032
LotR: The Battle for Middle-earth II 034
Godfather The Game 036

Temat Numeru

Splinter Cell: Double Agent 040

Recenzje

ToCA Race Driver 3 056
Hammer & Sickle 060
Gene Troopers 062
25 to Life 064
The Incredibles: Rise of... 066
Kangurek Kao: Tajemnica... 068
80 Days 070
World Racing 2 072
Kameleon 074
TrackMania Original 077
Star Wars: Empire at War 078
Vivisector 082
Combat Wings 084
Backyard Skateboarding 086
Skoki Narciarskie 2006 088
Igrzyska Zimowe 2006 089
Delta Force Xtreme 090
Dynasty Warriors IV Hyper 092
Gods: Kraina Nieskończoności.. 096
18 Wheels of Steel: Pedal to... ...098
Bet on Soldier PL 099

Nie tylko gramy

Google & spółka 118
Nie daj się nabrać 122

Hardware

Apollo AM-3000 138
ASUS DRW-1608P2S 139
ASUS EN7800 GT Top Silent 132
LG Flatron L1932 137
MSI MegaView 588, iAudio Cowon A2, Creative Zen Vision, Creative Zen Vision:M 128
NEC MultiSync 90GX² 135
Newsy 126
Nokia 3230 i Nokia N70 134
OKI 3200n 133
Pentagram Cerberus ADSL WiFi 802.11G 136
Sapphire i Club3D (ATI Radeon X1900 XTX) 130
WD Raptor 150 GB 138

Inne

Action Redaction 142
Freeware 112
GWZ: Blade Runner 102
GWZ: HoM&M III 101
Kaszanka Zone: Super Taxi 100
KMG 110
Na Luzie 114
O grach inaczej: Tajemnice gier, cz. 2 106
Prenumerata 140
Tipsy 146
Unplugged: World of Warcraft . 104

INDEKS GIER

18 Wheels of Steel: Pedal to... .. 098
25 to Life 064
80 Days 070
Age of Conan – Hyborian... 024
Backyard Skateboarding 086
Bet on Soldier PL 099
Blade Runner 102
Combat Wings 084
Delta Force Xtreme 090
Dynasty Warriors IV Hyper 092
ET: Quake Wars 028
Gene Troopers 062
Godfather The Game 036
Gods: Kraina Nieskończoności.. 096
Hammer & Sickle 060
Heavy Duty 026
HoM&M III 101
Igrzyska Zimowe 2006 089
Kameleon 074
Kangurek Kao: Tajemnica 068
LotR: The Battle for 034
Star Wars: Empire at War 078
Skoki Narciarskie 2006 088
Splinter Cell: Double Agent 040
SunAge 030
Supertaxi Driver 2006 100
The Incredibles: Rise of 066
ToCA RD 3 056
TrackMania Original 077
Übersoldier 032
Vivisector 082
Voodoo Nights 023
World Racing 2 072

Splinter Cell: Double Agent – s. 040

Najnowsza odsłona przygód agenta (teraz już podwójnego!) Sama Fishera zrywa właściwie ze wszystkim, co do tej pory było znakiem szczególnym serii SC. Ale jedno pozostało niezmienne: każda kolejna część była lepsza niż poprzednie... i na to znów się zanosi.

ToCA RD 3 – s. 056

Tu, podobnie jak w Splinter Cellu, nastąpiła nie ewolucja, a rewolucja. I to udana. Maniacy 4 kółek nie mogą w nią nie zagrać...

Star Wars: Empire at War – s. 078

C & C + Homeworld + uniwersum SW = recepta na sukces czy porażkę? Ale to już sprawdźcie sami. Choć skoro gra jest w Hitach, odpowiedź jest oczywista...

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Logitech

Kierownica Logitech® Formula Force™ EX

Najnowsza kierownica firmy Logitech® przeznaczona dla komputerów PC. Wygodne, gumowe wykończenie koła kierownicy, 12 programowalnych przycisków i technologia Force Feedback. Doskonałe połączenie sprzężenia zwrotnego najnowszej konstrukcji ze standardową kierownicą - kierowca z Formula Force™ EX jest niedościgniony.

www.logitech.com

Designed to move you™

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

DEMA

18 Wheels: Pedal to the Metal DVD
BVS Solitaire DVD
Core Defender DVD
Flatspace II DVD CD
Gods: Kraina Nieskończoności DVD
Gunner 2.25 DVD
Hammer & Sickle DVD
Mount&Blade DVD CD
Movies, The DVD CD
Onimusha 3 DVD CD
Star Wars: Empire at War DVD
Strike Ball 2 DVD
Trackmania Original DVD
ToCA RD 3 #2 DVD CD
Vivisector DVD CD

BONUSY

Action Mag DVD CD
Adventure Zone DVD CD
Bonus 1 & 2 DVD CD
Bonus DVD DVD
Cybersport Finały DVD CD
ChampMan dodatki DVD CD
ChampMan instrukcja DVD CD
Emu Kouncik DVD CD
FFWD DVD CD
FPP MegaZin DVD CD
Hitman 2 instrukcja DVD CD
Speed Corner DVD CD
Strefa WWW DVD CD
Tawerna RPG DVD CD

PATCHE DVD

Cuban Missile Crisis v1.2
Dragonshard v1.2.1
Knights of the Temple 2 v1.2.33
Ski Racing 2006
Stubbs the Zombie v1.01
Tortuga v1.1 Eng
VtM – Bloodlines unofficial patch 2

TRAILERY

Age of Pirates DVD
City Life DVD
Day of Defeat DVD
Desperados 2 DVD
Driver Parallel Lines DVD
FIFA Street 2 DVD
Final Fantasy XII DVD
FSW Ten Hammers DVD CD
GTR 2 DVD
Keepsake DVD
Lineage II DVD
Ridge Racer 6 DVD
Sands of Fire DVD
Outfit, The DVD
Tomb Raider Legend DVD
Übersoldier DVD

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 06.02.2006
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

XR xpand rally

PEŁNA WERSJA

DVD CD

- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- WYMAGANIA: PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB RAM
- RECENZJA: CDA 10/2004
- OCENA: 8
- AUTOR RECENZJI: TIGES
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 82%

Fragmetny recenzji

Po ogłoszeniu przez Techland rozpoczęcia prac nad rajdówką, i to na silniku gry FPS (Chrome), wielu nie wierzyło w to, że będzie to gra godna uwagi. Jeśli w ogóle coś z tego wyjdzie. Założenia autorów były jasne. Xpand miało konkurować z najlepszymi na rynku.

Po uruchomieniu gry należy podać identyfikator i wybrać poziom trudności rozgrywki. **Do wyboru dwa podstawowe tryby – amator i symulacja.** Możemy wziąć udział w mistrzostwach, sprawdzić się na trasie pojedynczego odcinka specjalnego lub pograć ze znajomymi przez Sieć. Jednak sama rozgrywka nie przypomina typowej gry rajdowej.

(...) Cały mechanizm rozgrywki przypomina ten z Need for Speed: Porsche 2000. Na początku dysponujemy małą gotówką, za którą kupujemy jakieś auto. Gracz ma też dostęp do trzech odcinków specjalnych. Za wygranie każdego otrzymujemy pieniądze – te należy zainwestować w samochód tak, aby mieć większe szanse na kolejnych trasach. Co jakiś czas – dla urozmaicenia – stawką jest nie tylko mamona, ale także nowy wóz.

(...) Przebieg odcinków specjalnych to jeden z mocniejszych punktów Xpanda. Szybkie szykany, ostre nawroty, skały czy przepaście nie pozwalają się nudzić. Cały czas trzeba pracować kierownicą i „szukać" drogi. „Kolinowcy" będą sobie musieli przypomnieć o istnieniu hamulca. **Fizyka jazdy jest dość satysfakcjonująca.** Na siłę można by się doszukiwać jakichś błędów (być może hamowanie na asfalcie powinno zostać poprawione), ale w trybie simulation Xpand może śmiało konkurować z Rally Trophy (przy czym ten pierwszy ma sporo lepsze odcinki specjalne). **Oprócz samej jazdy, bardzo podobała mi się interakcja z otoczeniem** – do tego stopnia, że specjalnie najeżdżałem na różne przedmioty, aby zobaczyć, co się z nimi stanie. Ale uwaga – **jeden porządny „dzwon" może zakończyć jazdę – i to nie tylko przez zniszczenie samochodu, ale także w wyniku ran odniesionych przez kierowcę (całkiem niezły pomysł).**

Odcinki specjalne odbywają się w pięciu krajach: USA, Polsce, Finlandii, Kenii i Irlandii. **35 samochodów podzielonych jest w grze na osiem grup.** (...) **Wykonanie graficzne wozów i otoczenia stoi na wysokim poziomie.** (...) Stwierdzam z całą stanowczością, że **Xpand to gra, która w tej chwili ma szansę zagrozić pozycji Colina McRae (moim zdaniem, XP jest dużo lepszy).** I jest to chyba najlepsza gra powstała między Odrą a Bugiem. Ma spore szanse na międzynarodowy sukces.

UWAGA! Od momentu kliknięcia na ikonkę programu do jego uruchomienia może upłynąć z 1-2 minuty czasu! Nie panikujcie od razu „nie działa, nie działa". Poczekajcie, a zadziała.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

Twój Mix
porywająco lekki

Nokia 6020
1zł brutto

Sagem my301X
1zł brutto

Siemens C75
1zł brutto

Teraz 1 gr za SMS-a i abonament w wysokości 25 zł brutto,
a do tego 30% więcej za każde doładowanie. Twój Mix to obciążenie,
którego nawet nie zauważysz. Oferta Twój Mix sprawi, że będzie Ci lżej na duszy.

przyszłość jest jasna, przyszłość to Orange

orange™

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PEŁNA WERSJA

CM 4 CHAMPIONSHIP MANAGER

DVD CD

- GATUNEK: SPORTOWA/SIM
- WYMAGANIA: WIN 98/2000/XP, PROCESOR 500 MHZ, 64 MB RAM
- RECENZJA W CDA: 06/2003
- AUTOR RECENZJI: ELD
- OCENA: 9
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 95% (!!!)

Odsłona czwarta Championship Managera to kilka istotnych zmian (...) w stosunku do CM 3. Moją uwagę zwróciły przede wszystkim dwie duże i jedna mała nowalijka. Te duże to opcja treningu i sposób ukazywania spotkania. (...) To naprawdę zdumiewające, jak za pomocą tak prostych animacji można przedstawić tak świetnie styl gry zespołu.

Wreszcie trzecia, nieco mniejsza nowość. Otóż, przed meczami reprezentacji, gdy twoi podopieczni dostają powołanie do rodzimych federacji, określasz to, w jakim zakresie mogą wystąpić – czy trener reprezentacji ma ich oszczędzać i nie wypuszczać na boisko, czy też mają zagrać po – góra – 45 minut lub też wystąpić w całym meczu. Inna sprawa czy coach reprezentacji zastosuje się do twoich zaleceń.

Poza tym większych zmian nie ma. Owszem, daje się odczuć większą interakcję z zawodnikami – każda decyzja wywołuje odpowiednie zachowania zawodników. Więcej miejsca poświęcono mediom i ich komentarzom, lecz nie jest to jakieś wielkie novum. In plus należy także zapisać grze bardziej realistyczne statystyki piłkarzy.

Korekcie uległ również interfejs gry, choć ponownie na pierwszy rzut oka wszystko wygląda podobnie jak w CM 3. Mimo to stał się bardziej intuicyjny czy może bardziej windowsowy. Wygląd gry możemy też zmieniać własnoręcznie dzięki dodanym do gry skinom lub też po ściągnięciu takowych ze strony CM.

Krótko mówiąc, Championship Manager powraca naprawdę w wielkim stylu. Moja nieco już przygasła miłość do tej gry ponownie nabrała kolorów i to chyba najlepsza dla niej rekomendacja.

Polska instrukcja na CD/DVD.

UWAGA
Na płytkach umieściliśmy rozmaite oficjalne i nieoficjalne dodatki do CM4 (włącznie z nieoficjalną polonizacją i update'ami polskiej ligi). Nie możemy zagwarantować, że wszystkie dodatki będą ze sobą grzecznie współpracować i że nieoficjalne nie zawierają np. błędów itd. Korzystajcie z nich na własne ryzyko i odpowiedzialność.

PEŁNA WERSJA

Stolen

DVD

- GATUNEK: AKCJA
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/XP, PROCESOR 1 GHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM
- RECENZJA W CDA: 07/2005
- OCENA: 3+
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 52%

Gra ta *została mocno zjechana przez Gema. W Necie potraktowano ją z nieco mniejszą surowością (oceny wahały się od 3 do 9+!), a np. w Clicku dostała 4/6, Czyli w skali CDA jakieś 7/10. Kto tak naprawdę miał rację? O tym już przekonajcie się sami. W każdym razie gra jest nowa, bo z wakacji 2005 roku – to info dla tych, którzy „dobrość" gry oceniają wedle zasad „im nowsza, tym lepsza".*

Fragmenty recenzji:
(...) Z zapowiedzi wyłaniał się obraz skradanki doskonałej. (...) Hasła z materiałów prasowych „ultrarealistyczny", „high-tech", „Hollywood-style", „movie-like" wirowały w mojej głowie przez całe miesiące oczekiwania. (...) Bohaterem Stolen jest Anya Romanov... eee... Ania Romanow – złotolubna gimnastyczka specjalizująca się w skokach. W jej przypadku jednak nie chodzi o krążki rozdawane najlepszym w czasie podniosłych uroczystości, lecz sztabki ukryte bezpiecznie – do czasu – w podziemnych sejfach. I nie przez konia ci ona skacze – raczej na osłów, którzy uważają, że sejf to skuteczna ochrona majątku. W dotarciu do owych skarbów użyteczny jest **szeroki zakres dostępnych jej ruchów** (...).

(...) Ekwipunek. Jest on dziełem przyjaciela, mentora i... pasera Ani – Louiego Palmera. To on wymyślił okulary z noktowizorem i co ciekawe – sonarem, będącym lokalnym odpowiednikiem termowizji. To spod jego ręki wyszedł Armpad pozwalający m.in. łamać – w ramach minigierek czy gadget-games – zamki i zabezpieczenia. To jemu wreszcie Anya zawdzięcza pistolet pneumatyczny wystrzeliwujący „ogłuszacze", „śledziki" czy „wabiki".

Trackmania Original

DVD

- WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 500 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 175 MB NA HDD

Trackmania – jedyna w swoim rodzaju logiczna zręcznościówka bądź zręcznościowa gra logiczna. W demie wersji Original (remake pierwotnej Trackmanii na engine'ie Trackmanii Sunrise) zaskakująco dużo opcji: po trzy tory w kategorii race, puzzle, platform, stunt, a także tryb multiplayer – w tym hotseat. Naturalnie część z nich należy sobie dopiero wysłużyć, ale zabawa, jak zawsze w TM, jest znakomita!

Recenzja gry w tym CDA!

Trackmania Nations ESWC

DVD CD

- GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 450 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB RAM

Trackmania Nations ESCW to specjalna wersja gry Trackmania, stworzona specjalnie z myślą o Electronic Sports World Cup – głównie po to, by można było sobie w spokoju potrenować przed finałami, na przełomie czerwca i lipca. (A do wygrania jest 400 000 $!)

Zacytujemy producenta: this special version features a brand new environment, the Stadium, and a revolutionary new gameplay designed for Nadeo's own custom cars. Czyli mniej więcej tyle, że gra zawiera nowe otoczenie/środowiska, Stadion (czymkolwiek by nie był) i rewolucyjną grywalność, stworzoną dla wozów kreowanych przez Nadeo. Wszystko jasne? No to do zabawy! :)

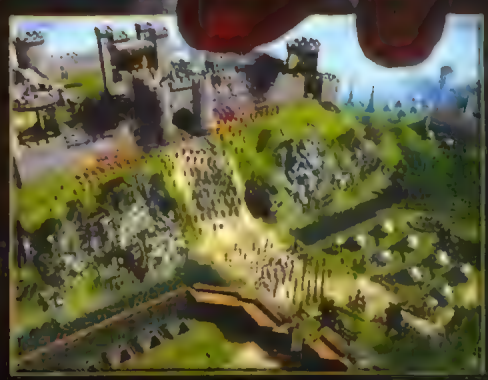
Buduj. Podbijaj. Panuj.

Twierdza 2 Deluxe PL:

- Najnowszy patch v.1.3.1, dzięki któremu gra nabiera nowy wymiar.
- Trzy mini gry: Atak na Zamek, Super Castle Attack i Desert Warrior.
- Gratka dla fanów: 7 filmów z Twierdzy 2 w wersji PL
- Nowe mapy, przeciwnicy, zamki i nowy tryb gry - wyprawy krzyżowe.

FIREFLY STUDIOS'

TWIERDZA 2 DELUXE



www.twierdza.gry-online.pl

W SKLEPACH OD 8 MARCA!

12+

PC DVD ROM

79,90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

FIREFLY

2K GAMES

© 2006 Firefly Studios, Ltd. Stronghold 2, Firefly Studios i logo FireflyStudios są znakami towarowymi Firefly Studios. 2K Games i logo 2K Games, logo Take 2 Company i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością lub posiadczy. Wyprodukowane przez Firefly Studios. Wydane przez 2K. Wszystkie prawa zastrzeżone.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

ToCA Race Driver 3 (V8 Supercars demo)

DVD CD

WIN XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 758 MB NA HDD

Pierwsze demo trzeciej części ToCA Race Driver – Civic 2006 – nie nadawało się do niczego. To obecne jednak jest znakomite! W nim możliwość wzięcia udziału w wyścigu australijskich V8, niemieckich DTM, a także terenowych buggy przy użyciu aż sześciu różnych samochodów.

Star Wars: Empire at War

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 1,2 GB (!) NA HDD

Nareszcie strategia w czasie rzeczywistym warta nazwy Star Wars! W jej wersji demonstracyjnej (uwaga: 1,2 GB na HDD!) pięcioczęściowy samouczek (warto zacząć właśnie od niego) oraz mikrokampania (trzy planety...) rebeliancka. Atutem dla polskiego fana Star Wars będą także oryginalne, amerykańsko-brytyjskie głosy w trakcie gry. At last we will have revenge!

Onimusha 3

DVD CD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA, 121 MB NA HDD

Legenda gier konsolowych – Onimusha – wreszcie także na PC! W wersji demo jej trzeciej części przyjdzie nam – słynnemu Wojownikowi Onimusha Samanosuke Akechi, zmierzyć się z demonem w płonącej świątyni Honnoji. Demo wprawdzie w języku japońskim (bądź koreańskim, chińskim uproszczonym albo mowie żab) i **wymaga (!) pada**, niemniej sterowanie – padem! – jest proste i intuicyjne... Sprawdźcie sami.

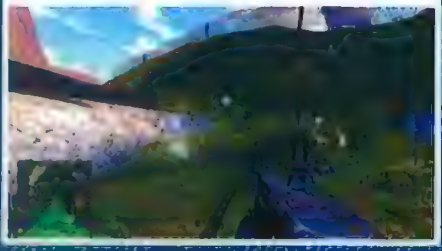
UWAGA: bez pada nie pograsz!

Vivisector

DVD CD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 470 MB NA HDD

Demo recenzowanego w numerze Vivisectora. First-person shooter-horror w stylu „Wyspy doktora Moreau". Uwaga: samo demo jest wprawdzie po niemiecku, jednak wybór poziomu trudności i wciśnięcie 'spielen' nie powinno nikomu sprawić kłopotu...

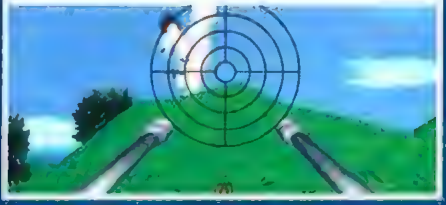


Gunner 2

DVD

WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 450 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA, 16 MB NA HDD

Kolejna gierka typu „rozwal wszystko". Należy pokierować – przy użyciu myszy – celownikiem znajdującym się pośrodku ekranu na przeciwnika i wcisnąć LPM, by strącić go z niebios. Atutem jest zmienny arsenał – od kaemów po niewiadomoco, oraz sceneria – od drugiej wojny w Episode I po walkę z Niezidentyfikowanymi Obiektami Latającymi w Xmas Mission Packu.



PEŁNA WERSJA

B.E.U. 2

DVD CD

GATUNEK: OLDSCHOOLOWY SHOOTER

WYMAGANIA: PROCESOR 450 MHZ, 64 MB RAM, 120 MB NA HDD

Kontynuacja znanej już wam z CDA „staroszkolnej" strzelaniny.

18 Wheels of Steel Pedal to the Metal

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 96 MB NA HDD

60-minutowa wersja próbna Pedal to the Metal, najlepszej jak dotąd gry osiemnastokołowej serii 18 Wheels of Steel. To dobra okazja, by rozejrzeć się po kabinie wirtualnego ciągnika i... może zastanowić się nad zakupem gry.

BVS Solitaire 5.5

DVD

WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 486, 4 MB RAM, GRAFIKA 4 MB RAM, 10 MB NA HDD

Solitaire, czyli samotnik, czyli po naszemu pasjans. BVS Solitaire 5.5 zawiera 395 gier, w tym 95 autorskich! Niestety, jak zwykle musi być „ale" – większość z nich w wersji demo jest zablokowana.

Core Defender

DVD

WIN 98/SE/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 4 MB RAM, 29 MB NA HDD

Core Defender (v. 1.1) to prosta zręcznościówka stworzona w OpenGL. Głównym bohaterem jest pojazd mechaniczny uzbrojony w działko, którym to działkiem zwalcza atakujących rdzeń. Demo pozwala grać przez 30 minut.

Flatspace II

DVD CD

WIN 2K/XP, PROCESOR, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB RAM, 30 MB NA HDD

Flatspace II to gra tak wielka jak wszechświat w niej zawarty. Pod względem treści – mimo dwóch wymiarów – najbliższa jest legendarnej Elite. Uwaga: zmiana rozdzielczości powoduje **pozorne** (!!!) zawieszenie gry. Rada: przeczekać.

Strike Ball 2

DVD

WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB RAM, 14 MB NA HDD

Trójwymiarowy arkanoid z dodatkowym przybajerzeniami. Niezarejestrowana wersja próbna Strike Ball 2 pozwala grać przez łącznie godzinę.

Nadchodzi nowy wymiar rozrywki...
CENEGA
GRY OnLine
www.gry-online.pl
www.nwr.pl

GRA NUMERU 03/2006

Wskaż grę miesiąca i wygraj jeden z dwóch aparatów cyfrowych BenQ DC E300

BenQ DC E300 – bardziej przenośny niż komórka

Dane techniczne:
- Ultraplaski aparat cyfrowy 24 mm
- Matryca: 4 megapiksele
- Rozdzielczość: do 2048 x 1536
- Cyfrowy Playback do 6x
- Wyświetlacz: 1,5 cala kolorowy TFT
- Wbudowana pamięć 14 MB
- Gniazdo pamięci SD
- Możliwość nagrywania sekwencji filmowych
- Wspomaga czułość/standard ISO do 200
- Baterie 2 x AAA

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A.12 B. 21 C. 47

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu: CA. GW.x.##, gdzie ## oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Miesiąca i wyślij pod numer 7164!
Na zgłoszenia czekamy do 21 marca 2006 r.

SPIS GIER

01. 18 Wheels of Steel: Pedal to...
02. 25 to Life
03. 80 Days
04. Backyard Skateboarding
05. Bet on Soldier PL
06. Combat Wings
07. Delta Force Xtreme
08. Dynasty Warriors IV Hyper
09. Gene Troopers
10. Gods. Kraina Nieskończoności
11. Hammer & Sickle
12. Igrzyska zimowe 2006
13. Kameleon
14. Kangurek Kao: Tajemnica...
15. Skoki Narciarskie 2006
16. Star Wars. EaW
17. The Incredibles: Rise of...
18. ToCA RD 3
19. TrackMania Original
20. Vivisector
21. World Racing 2

UWAGA! Wśród czytelników, którzy wyślą zgłoszenia na Grę Miesiąca w każdym wydaniu w ciągu najbliższych 6 miesięcy, rozlosujemy 17"monitor LCD BenQ FP71G+

Dane techniczne:
- Czas reakcji 8 ms
- Kąty 160/160
- Kontrast 500:1
- Plamka: 0,264
- Jasność 260 cd/m² (300cd/m² max.)
- Wyświetlane kolory: 16,2 miliona
- Regulacja i Key Auto Adjustment

Konkurs pod patronatem BenQ.pl

BenQ
Enjoyment Matters

Grą miesiąca nr 01/2006 została Need for Speed: Most Wanted
Laureat konkursu, Ryszard Sadowski z Ogrodzieńca otrzymuje słuchawki A4 tech.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Gods: Lands of Infinity

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 750 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 588 MB NA HDD

Demo recenzowanej w numerze Krainy Nieskończoności. Rozpoczyna się w dokach Slavingradu – stolicy Slavonii. Twórcy gry i dema sugerują, byśmy się udali do wsi Petrovce i odnaleźli wójta Darovita. Znacznie zabawniej jest jednak pobiegać po osadzie i poszukać tych wszystkich Stefanów i Casimirów. I jeszcze jedno – warto uruchomić choćby po to tylko, by w menu posłuchać głosu anielicy...

Hammer & Sickle

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 556 MB NA HDD

A oto i wymarzona okazja, by sprawdzić, jak bardzo zgadzasz się, lub nie, z opinią naszego recenzenta na temat Hammer & Sickle. Myśmy uznali, że gra to ma na kop a znakomitych gier serii Silent Storm. W demie możliwość zamęczenia się dialogami, zanudzenia w oczekiwaniu na wczytanie misji i zadławienia komputera już w jej trakcie. Najogólniej – tylko dla ludzi o bardzo mocnych nerwach!

Mount & Blade (v.0.711)

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA, 8 MB RAM, 67 MB NA HDD

Mount & Blade to amatorski role-playing z prawdziwego zdarzenia! Samo tworzenie postaci przywołuje miłe sercu fana gatunku wspomnienia Fallouta i Morrowinda. Interesująco przedstawia się także walka rozgrywana w czasie rzeczywistym, nie tylko jednak – jak w Gothicu – pieszo, ale także konno! Warto rzucić okiem.

Movies, The

DVD

WIN 98/ME/2K/XP PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM, 296 MB NA HDD

Najnowsze wielkie dzieło branżowego wizjonera Petera Molyneux. W demie The Movies samouczek (warto skorzystać) i następnie 5 lat na własnym. Możesz być producentem, reżyserem, scenarzystą, kamerzystą, technikiem albo... wszystkimi naraz. Naturalnie to jedynie powiew Hollywoodu, niemniej warto sprawdzić – może właśnie w tobie drzemie kolejny Peter Spielson lub Steven Jackberg?

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytkę
1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta graficzna, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

WEŹ UDZIAŁ W WIELKIM PLEBISCYCIE CENEGA POLAND

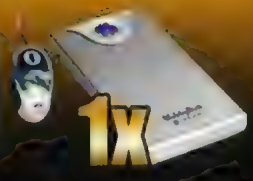
NAJLEPSZE GRY 2005 ROKU

OD 24 LUTEGO WEJDŹ NA STRONĘ

www.zlotyjoy.pl

ZAGŁOSUJ NA TWOJE ULUBIONE GRY!

DO WYGRANIA REWELACYJNE NAGRODY:



ORAZ DOSKONAŁE GRY
FIRMY CENEGA POLAND

SPONSORZY PLEBISCYTU

ORGANIZATOR PLEBISCYTU

APOLLO multimedia · CREATIVE · EIZO · ARDATA

Wydawca gier w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

CENEGA

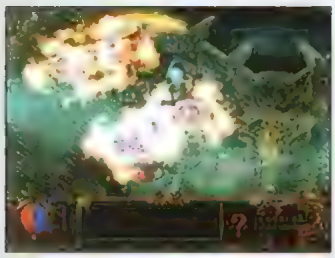
Minimalne Obliviona

Tytułowe „minimalne" odnoszą się naturalnie do wymagań sprzętowych czwartej części serii The Elder Scrolls – aktualnie najbardziej wyczekiwanego role-playing na PC. Te są następujące: Windows XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, napęd DVD-ROM, 4,6 GB na HDD. Niestety, w chwili składu pisma wciąż nie wiadomo dokładnie, kiedy Oblivion obciąży nasze domowe PC. Mówi się wprawdzie półoficjalnie o 24 marca, ale tak naprawdę nic nie jest potwierdzone, a w mocy pozostaje jedynie „początek 2006"...

www.elderscrolls.com

Legends of Mir 3 EN

Koreańskie iEntertainment Network ujawniło plany wydania anglojęzycznej wersji Legends of Mir 3: Evil Illusions – MMORPG-a, który w swej ojczyźnie zdobył serca i portfele ponad miliona klientów. Więcej o LoM3 – wkrótce.



SHORTY

Medal of Honor: Airborne

Dobre wieści dla wszystkich rozczarowanych Call of Duty 2. Dobre, gdyż jeszcze w tym roku dane nam będzie poznać kolejną grę konkurencyjnej serii Medal of Honor. Ta, Airborne, pozwoli nam się wcielić w starszego szeregowego Boyda Traversa, spadochroniarza 82 powietrznodesantowej. Jego kariera, w przeciwieństwie do poprzednich gier Medal of Honor, rozpocznie się nie w Normandii, a na Sycylii i właśnie stamtąd ruszy w kierunku Berlina. Tym jednak, co naprawdę różni Airborne od poprzedniczek, jest założenie, że każdą z misji rozpoczynamy w powietrzu zawieszeni na linkach spadochronu, co pozwoli nam wybrać miejsce lądowania i tym samym rozpoczęcia misji!

System Shock 3?

Wieść o przejęciu Irrational Games – twórców System Shock 2 – przez Take-Two zbiegła się z informacją o odnowieniu praw do nazwy 'System Shock 3' przez Electronic Arts. Naturalnie nie musi to oznaczać nic, z drugiej jednak strony – może oznaczać wszystko, na co wciąż po cichu liczą "szokowani"...

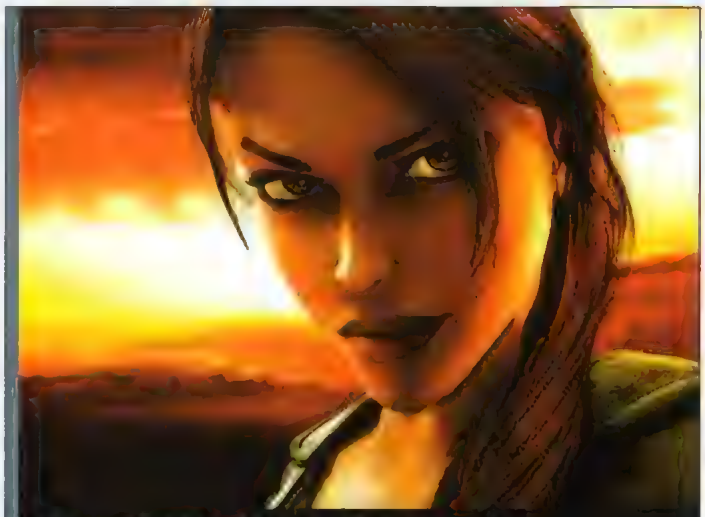
Demonik – R.I.P.

Z żalem informujemy, że przebranżowienie Majesco stało się bezpośrednią przyczyną zaniechania prac nad Demonik – interaktywnym horrorem współtworzonym przez popularnego pisarza Clive'a Barkera. Żegnaj, Demoniku, będzie nam brakować twojej obecności.

SpellForce 3?

W informacji dla udziałowców JoWooD jeden ustęp na pewno zwrócił uwagę fanów serii SpellForce – znakomitej, choć jakby niedocenionej przez graczy hybrydy strategii w czasie rzeczywistym z grami role-playing. Dotyczy on planów stworzenia trzeciej części serii i wydania jej – uwaga – jeszcze w 2006! Naturalnie doniesienia tego typu

WoW 1.10



Tomb Raider: Legend w kwietniu

Małe doprecyzowanie w kwestii daty premiery Legend – ostatniej nadziei serii Tomb Raider. Jak informują jej twórcy – trio Crystal Dynamics/Eidos/SCi – Lara Croft legendą, lub ostatecznie historią, stanie się 7 kwietnia.

www.tomboraider.com

UFO: Afterlight

Ledwie zdążyliśmy zapoznać się z UFO: Aftershock (w Polsce znaną pod tytułem UFO: Decydujące Starcie), gdy je, twórcy – czeskie Altar Games – ogłosiło plany stworzenia ciągu dalszego serii. Ten zatytułowany UFO: Afterlife nadal będzie miksem globalnej strategii i taktyki na poziomie pojedynczych żołnierzy, jednak tym razem akcja rozgrywać się będzie na terraformowanym Marsie.

Halo 2 na PC?

Halo i Halo 2 po dziś dzień pozostają najpopularniejszymi grami na konsoli Xbox. O ile jednak wydane w 2001 Halo trafiło ostatecznie, w 2003, na PC, o tyle ubiegłoroczne Halo 2 wciąż pozostaje „xboxowym xclusive'em". To jednak, być może, już wkrótce ulegnie zmianie. Nadzieję daje oferta pracy dla programisty systemów graficznych, który miałby się zająć – uwaga! – „pracą nad największymi tytułami Microsoft Game Studios" i tym samym „mieć wpływ na kierunek rozwoju gier na Windows". Wymagania w stosunku do tego szczęściarza to doświadczenie w pracy z istniejącym już kodem, a także znajomość DirectX 9 i... zestawu narzędzi developerskich Xboxa! Oczekiwania sformułowane w ten sposób mogą – zdaniem wielu – oznaczać tylko to, że MGS rozpoczął wreszcie prace nad wersją PC Halo 2. Czy tak rzeczywiście jest – przekonamy się zapewne już wkrótce.

www.microsoft.com/Games/Halo2/

The Sims 3

Nie było pytania, czy seria The Sims będzie mieć ciąg dalszy. Pozostaje pytanie – kiedy? Niestety na to drugie wciąż nie znamy odpowiedzi (pewnie wkrótce po premierze dziesiątego dodatku do The Sims 2). Warto natomiast wiedzieć, że najwyraźniej prace nad The Sims 3 już trwają. Świadczyć o tym mogą niezależne firmy konsultingowe The Gamma Ray oraz Feng Zhu Design, które – jak twierdzą – mają udział w projekcie. Czy tak jest rzeczywiście – przekonamy się zapewne już po ósmym oficjalnym rozszerzeniu The Sims 2...

Patch 1.10 stanowić ma

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Ledwie zdążyliśmy poinformować o zamiarach Segi, by OutRun 2006: Coast 2 Coast – kolejna część sięgającej lat 80. serii – pojawiła się także na PC, gdy opublikowane zostały pierwsze materiały graficzne wprost z gry. Ich prezentację uzupełniamy informacjami, że w grze dostępnych będzie 30 modeli Ferrari i 30 scenerii, a także znany z poprzednich edycji OutRun tryb Heart Attack i multiplayer dla 6 graczy. OutRun 2006 – dzieło Sumo Digital i Segi, zagości u nas już w marcu.

www.sega.com

Diablo III?

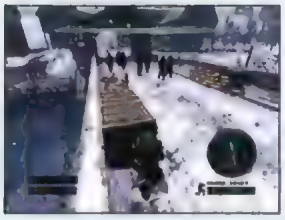
Tortury nadziei diablofanów ciąg dalszy: Blizzard opublikował listę ofert pracy dla grafików i animatorów w studiu, które dało światu Diablo i Diablo II. To naturalnie spowodowało spore poruszenie wśród fanów, dla których lista ta jest w zasadzie równoznaczna z przyznaniem się Blizza do podjęcia prac nad trzecią częścią najpopularniejszego hack'n'slasha wszech czasów. Rzeczywiście – biorąc pod uwagę, że oficjalnie Blizzard pracuje tylko nad dwoma tytułami (konsolowa Starcraft: Ghost i dodatek do World of Warcraft – The Burning Crusade), jak i to, że po piętach depcze mu Flagship Studios ze swym diablopodobnym Hellgate: London – założenia takie są bardziej niż prawdopodobne. Z drugiej jednak strony – uwierzymy, kiedy zobaczymy.

Half-Life 2: Aftermath w kwietniu

Doug Lombardi z Valve potwierdził pogłoski, jakoby Half Life 2: Aftermath – pierwsza szansa, by wcielić się w najprawdziwszą spośród cyfrowych kobiet, Alyx Vance – miał mieć premierę 24 kwietnia. W tym dniu Aftermath stanie się dostępny w platformie Steam. Możliwe będzie również zakupienie go w pakiecie Platinum, składającym się z Half-Life 2 i dodatków: Half-Life 2 Deathmatch, Counter-Strike Source, Day of Defeat Source i naturalnie Aftermath.

www.halflife2.com

Commandos Strike Force w marcu



Eidos potwierdził marcową datę premiery Commandos: Strike Force. To oznacza, że już za parę dni sami będziemy mogli się przekonać, czy zmiana formuły – z gry taktycznej w first-person shootera – wyszła serii na dobre, czy też stanowić będzie początek jej końca...

www.commandosstrikeforce.com

NIVEA Polska SA

NOWA FORMUŁA

KONIEC Z PODRAŻNIENIAMI

NAWILŻAJĄCY BALSAM PO GOLENIU NIVEA FOR MEN

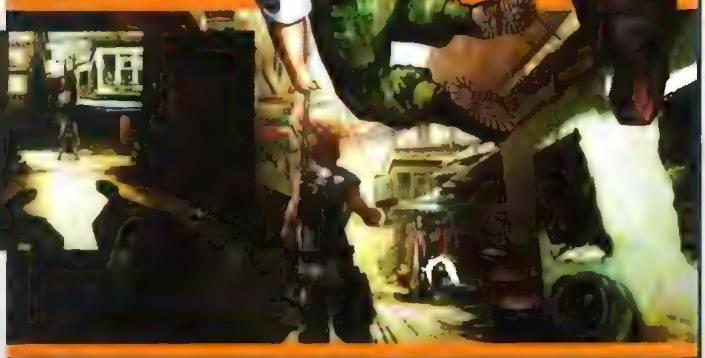
Innowacyjna formuła CARE PRO TEC skutecznie łagodzi podrażnienia i nawilża skórę.

Męska strona pielęgnacji: www.NIVEA.pl/men

- ALLIANCE: FUTURE COMBAT
- CRYSIS
- EMERGENCY 4: GLOBAL FIGHTERS...
- PACIFIC STORM
- RESIDENT EVIL 4
- RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR
- STARGATE SG-1: THE ALLIANCE
- WARLORDS V
- WH40K: DOW EXP2
- XPAND RALLY XTREME

Resident Evil 4 PC!

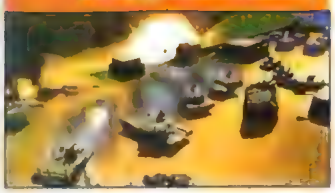
Pogłoski o wersji PC Resident Evil 4 – ciągu dalszego jednej z najsłynniejszych serii survival horrorów i zarazem jednej z najlepszych gier ubiegłego roku – dobiegały nas już od pewnego czasu. Oficjalne potwierdzenie jednak znalazły dopiero w chwili, gdy Ubisoft ujawnił podpisanie umowy z Capcomem, dzięki której już wkrótce dane nam będzie przekonać się, jak bardzo mylili się – lub nie – zwolennicy gier konsolowych nazywając ją Grą Roku 2005. Warto zaś czekać tym bardziej, że Resident Evil 4 PC to wzbogaco-

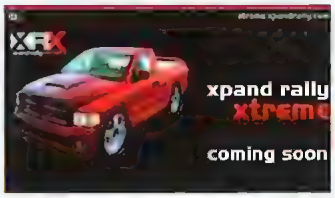


na Specjalna Edycja konsolowego pierwowzoru. Niestety nie wiemy jak dotąd, na czym polegać mają wspomniane wzbogacenia. Znamy natomiast tło zdarzeń RE4. Minęło 6 lat od zniszczenia Raccoon City. Złowroga Umbrella Corporation już nie istnieje. Dla naszego bohatera – pamiętanego z Resident Evil 2 Leona S. Kennedy'ego – koszmar wcale się jednak nie skończył. Ten, jako tajny agent rządowej Agencji Bezpieczeństwa Narodowego, idąc tropem porwanej córki prezydenta Stanów Zjednoczonych trafia do niewielkiej miejscowości w Europie... Stawić czoło europejskiemu Resident Evil 4 na PC zmuszeni będziemy prawdopodobnie już wiosną.

www.capcom.com/resevil4/

Alliance: Future Combat





Xpand Rally Xtreme

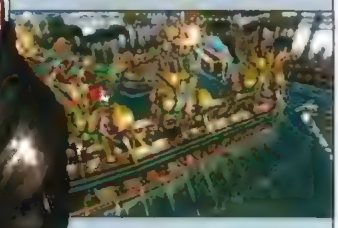
Najpłodniejszy polski developer – wrocławski Techland – ujawnił zamiar stworzenia wersji Xtreme swej popularnej rajdówki. Niestety, szczegóły dotyczące Xpand Rally Xtreme są obecnie extremalnie ograniczone – czyt. nie ma ich wcale. Jedynym zaś, co udało się nam ustalić na podstawie grafiki z amerykańskim lowriderem, jest to, że zapewne skoncentruje się na wyścigach innych niż rajdy. Więcej o Xpand Rally Xtreme w następnym numerze CDA.

SHORTY

należy zawsze traktować z pewną dozą nieufności. Zwłaszcza gdy przypomnieć sobie, że wciąż czekamy na premierę SpellForce 2, która, nawiasem mówiąc – już w kwietniu!

Rise & Fall żyje!

Rise & Fall... & Rise again – tak w największym skrócie opisać by można losy Rise & Fall: Civilizations at War. Ta swe istnienie w zbiorowej świadomości graczy rozpoczęła jako ambitna strategia w czasie rzeczywistym tworzona przez



ludzi, którym świat zawdzięcza serię Battle Realms. Zakończyła (niemal), gdy okazało się, że Stainless Steel Studios nie sprostało wymogom rynku i zmuszone jest ogłosić upadłość. Teraz jednak powstaje ponownie – tym razem już jako własność Midway San Diego, które – jak twierdzą jego przedstawiciele – zrobi wszystko, by Civilizations mogły znaleźć się at War już w czerwcu tego roku.

Emergency 4: Global Fighters for Life

Niemieckie Sixteen Tons Entertainment ujawniło plany stworzenia czwartej części „ratunkowej" Emergency. Ta zatytułowana Global Fighters for Life (?) pozwoli po raz kolejny sprawdzić się w sytuacjach ekstremalnych – tym razem jednak, jak wynika ze skąpych informacji także w obliczu katastrof globalnych.

Premiera Emergency 4: Światowi Obrońcy Życia w jej ojczyźnie – już w kwietniu.

Crysis

Cieszcie się i radujcie, fani Far Cry, albowiem Crytek – twórcy tego znakomitego first-person shootera, ujawnili tytuł swego kolejnego projektu! Ten, zatytułowany Crisis, nie będzie jednak ani sequelem, ani prequelem historii Jacka Carvera. Tym razem zadaniem gracza będzie..., przeżyć w obliczu potwornej inwazji obcych. Gra tworzona jest na bazie nowego CryENGINE 2, wykorzystującego DirectX 10 i zdolnego kreować w pełni dynamiczne oświetlenie oraz niezrównany ponoć system wiarygodnej fizyki obiektów. Crisis rozpocznie się w 2007.

Stargate SG-1: The Alliance – R.I.P.?

Wygląda na to, że definitywnie zakończyły się problemy, jakie miało australijskie studio Perception z projektem Stargate SG-1: The Alliance. Niestety, definitywnie w tym przypadku oznacza to, że ten tworzony na

Warlords V

Dla fanów Warlords – „staroszkolnej" strategii turowej fantasy – mamy dwie wiadomości: dobrą i złą. Ta dobra to ujawnienie przez amerykańskie studio Infinite Interactive, na ich własnej stronie internetowej, planów stworzenia części piątej serii i zaproszenie całej sieciowej społeczności do dzielenia się z twórcami uwagami na jej temat. Zła, że to interesujące joint-venture idei szerokiemu gronu przedstawione zostanie najwcześniej w 2007...

www.infinite-interactive.com

WH40K: Dawn of War – 2 nowe rasy!

Chwała niech będzie Nieśmiertelnemu na Złotym Tronie! Chwała, gdyż to jego błogosławieństwu zawdzięczamy kolejne oficjalne rozszerzenie Dawn of War – strategii w czasie rzeczywistym osadzonej w scenerii figurkowego Warhammera 40,000! To – po raz kolejny dzieło Relic Entertainment-THQ – oddać ma w nasze ręce nowe kampanie single player oraz

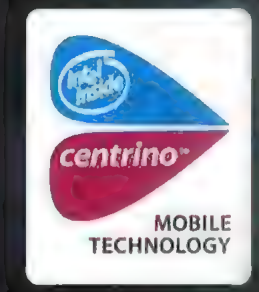
nowe tryby multiplayer, ale także, co ważniejsze – dwie nowe rasy, co łącznie z już znanymi da aż siedem stron potencjalnych sieciowych konfliktów! Pierwszą z nowych stanowią Tau – humanoidy o zmyśle stadnym owadów, znane choćby z nieudanej Warhammer 40,000: Fire Warrior. Tożsamość drugiej trzymana jest jak dotąd w tajemnicy, jednak przegląd materiałów źródłowych pierwowzoru pozostawia niewielki wybór, a więc i nadzieję na ulubieńców wszystkich – Tyranidów lub Necronów. Drugie rozszerzenie Dawn of War ziścić się ma jeszcze w tym roku.

Pacific Storm w maju

Rosyjski duet Lesta Studio-Buka Entertainment potwierdził, że ich Pacific Storm rozpocząć się ma już w maju. Przypominamy zarazem, że Burza na Pacyfiku jest hybrydą strategii i akcji mającą – zdaniem twórców – zaspokoić najwybredniejszych fanów bitew morskich, z Pearl Harbor (?) na czele.

www.pacificstorm.net

LG rekomenduje Microsoft® Windows® XP Professional



Z małym możesz więcej

Twój notebook świadczy o Tobie

Szerokoekranowy notebook LW20 Express dla wszystkich tych, którzy cenią styl i mobilność.

LG LW20 Express

- Procesor Intel® Pentium™ M Procesor 760
- Pamięć 1024MB DDR2 (512MB DDRx2)
- HDD 60GB (4200rpm)
- Grafika Power 3D Graphics Intel® GMA 900
- Szeroki ekran 12,1"
- WiFi 802.11BG
- Nagrywarka DVD SuperMulti
- Czytnik kart pamięci typu 5-in-1 (XD, SD, MMC, MC, MSPro)
- System dźwięku SRS TruSourround XT/WOW/XT
- 5.1 Channel Dolby Digital/24Bit High Definition Audio

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.lge.pl

- CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
- FINAL FANTASY XI: TREASURES...
- PLANETSIDE
- RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45
- S.T.A.L.K.E.R.: SHADOWS OF...
- STARGATE WORLDS
- STAR TREK LEGACY

Final Fantasy XI Treasures of Aht Urhgan

Square Enix potwierdził pogłoski dotyczące trzeciego oficjalnego rozszerzenia Final Fantasy XI – role-playing online dzielącej tytuł z serią najpopularniejszych bodaj japońskich cRPG. To, zatytułowane Treasures of Aht Urhgan, pozwoli graczom zgłębić mity dotyczące Imperium Aht Urhgan. Dodatkowo pojawić się mają nowe klasy postaci – Blue Mage i Corsair, a także całe plemię potężnych Mamool Ja, strzegących dostępu do tytułowych Skarbów Aht Urghan.

Skarby Aht Urhganu odsłonią się przed nami w kwietniu.

www.playonline.com

Red Orchestra: Ostfront 41-45 w maju

Informowaliśmy już, że Red Orchestra, czyli jedna z najlepszych fanowskich modyfikacji Unreal Tournament 2004 (dzieło Tripwire Interactive – zwycięzców wartego milion dolarów konkursu Make Something Unreal), wydana zostanie także w postaci samodzielnej, tj. niewymagającej UT2004 gry Red Orchestra: Ostfront 41-45. Uzupełniamy zatem tylko tamte doniesienia o datę jej premiery – maj 2006, a także wieść, że pojawi się także w formie cyfrowej za pośrednictwem platformy Steam.

www.redorchestragame.com

SHORTY

bazie Unreal engine teamowy first-person shooter nigdy nie ujrzy światła dziennego. Odpoczywaj w pokoju, Stargate SG-1: The Alliance. Nigdy się już nie zobaczymy.

PlanetSide za darmo!

Sony Online Entertainment otrząsnęło się najwyraźniej z szoku, w jaki wprawiły je niezbyt dobre oceny własnych produktów (albo, być może, zbyt dobre oceny produktów konkurencji), i... przechodzi do kontrofensywy. Pierwsze jej stadium – całkowite przemodelowanie Star Wars Galaxies: An Empire Divided, nie było, delikatnie mówiąc, zbyt udane. Następne jednak – zmiany w Planetside, czyli Massive Multiplayer Online First-Person Shooterze – mają szansę powodzenia. To dlatego, że SOE, zamiast odstraszać graczy starych, stara się pozyskać nowych oferując im możliwość bezpłatnej gry przez rok! Naturalnie darmowe konta mają ograniczenia m.in. w BattleRank i CommandRank czy dostępie do wyposażenia. Niemniej jeśli dają możliwość, czemu by nie wziąć i nie spróbować?

Akcja rekrutacyjna do PlanetSide rozpoczęła się w połowie lutego.

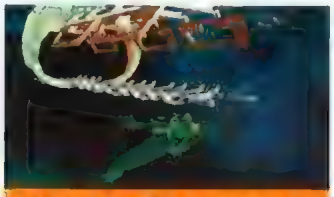
Condemned: Criminal Origins PC w marcu!

Wreszcie, wreszcie oficjalne potwierdzenie wieści, że Condemned: Criminal Origins – dzieło twórców F.E.A.R. i zarazem jedna z najlepszych gier dostępnych na konsoli Xbox 360 – trafi także na PC! Co więcej, jak twierdzi Sega, na naszej platformie znajdzie się „niecenzurowana wersja oryginalna". Biorąc pod uwagę nasycenie elementami blood'n'gore w wersji konsolowej – strach się bać!

Digital Jesters – R.I.P.

Borykający się w ostatnim czasie z poważnymi problemami finansowymi brytyjski wydawca Digital Jesters wezwany został przez Sąd Najwyższy Zjednoczonego Królestwa do wystąpienia o uznanie upadłości. Bezpośrednim powodem były roszczenia japońskiego KaosKontrol, twórców DogTag. Śmiej się, pajacu?

www.digitaljesters.com



Star Trek Legacy

[illegible] da Softworks – twórcy serii The Elder [illegible] posiadacze praw do tytułu Fallout [illegible] zdobywcami praw licencyjnych do marki Star Trek! Równocześnie z publikacją tej rewelacji ujawnione zostały [illegible] w uniwersum Gwiezdnej Wędrówki. Ta tworzona jest przez Mad Doc Software, autorów Star Trek: Armada I [illegible] Deep Space Nine, Voyager oraz Enterprise. [illegible] jest także prawdziwie homeworldowa [illegible] o Star Trek: Legacy – na pewno jeszcze [illegible] premiera, która odbyć się ma [illegible]

www.bethsoft.com

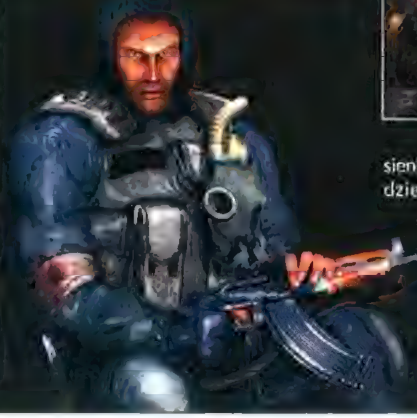
Stargate Worlds

[illegible] pod tytułem Stargate Worlds.

www.cheyenneme.com

Problemy S.T.A.L.K.E.R.

Wygląda na to, że coraz bardziej uzasadnione są sugestie części komentatorów upatrujących w S.T.A.L.K.E.R. kolejnego – po Duke Nukem Forever – 'vaporware'a', czyli gry, która na zawsze pozostanie „w produkcji". Opinie takie zdają się potwierdzać już nie tyle informacje o kolejnych opóźnieniach daty premiery tej ambitnej hybrydy RPG i FPS, lecz wręcz usunięcie tytułu z oferty handlowej jej wydawców – THQ. Jakby zaś tego było mało, świat w styczniu obiegły pogłoski o ostrym konflikcie pomiędzy wykonawcami – ukraińskim GSC Game World – a producentami – wspomnianym THQ, który zwieńczyło zaprzestanie finansowania projektu. Doszły do tego jeszcze doniesienia o próbie zmiany developera i kradzieży kodu źródłowego bazowej technologii S.T.A.L.K.E.R. – X-ray.



Wszystkie powyższe plotki i pogłoski doczekały się komentarza. Zdaniem przedstawicieli GSC, gra znajduje się na progu beta-testów, a rzeczywiście zaistniała kradzież kodu źródłowego X-ray i – uwaga – S.T.A.L.K.E.R. 2, nie będzie mieć wpływu na sytuację samej Shadows of Chernobyl. Nawet średnio uważny obserwator jednak zauważy, że w komentarzu nadal brak konkretów co do daty premiery gry. Ponadto nie wyklucza on ani samego konfliktu (dość prawdopodobnego, biorąc pod uwagę, że pierwszą zapowiedź S.T.A.L.K.E.R. opublikowaliśmy w 2002, a nie ma go w planach także na 2006) czy próby zmiany zespołu developerskiego. Tym samym jak nie wiedzieliśmy nic wcześniej, tak nie wiemy i teraz. Tym niemniej o rozwoju sprawy obiecujemy informować na bieżąco.

www.stalker-game.com

NOWOŚCI

78 HEROES V

69 SIMS 2: PL WŁASNY BIZNES

44 SWAT 4 : SYNDYKAT

124 WŁADCA PIERŚCIENI BITWA O ŚRODZIEMIE II PL

84 TORINO 2006

108 ELDER SCROLLS IV : OBLIVION

78 CALL OF DUTY 2 PL

84 PRINCE OF PERSIA DWA TRONY PL

79 MOVIES PL

SZUKAJ W KIOSKU

W KIOSKU

www.NF.play.pl

GAMER 1/2006

5 pełnych wersji:
- NITRO FAMILY
- DEAKTYWACJA
- DAWN OF ACES 2
- MISTRZ TATUAŻU
- PIŁKA NOŻNA

1CD

5,00 ZŁ

POLECAMY

Zasiądź za kierownicą któregoś z najczęściej spotykanych w Polsce wozów wyrusz w podróż po polskich drogach i bezdrożach!

TRUCKER DELUXE PL ... 4CD - maluch 2 gratis!

Samochody można poddawać modyfikacjom ... zmiana ... na ... dodanie ... szyb. Tryby gry: trening, wyścig z przeciwnikiem do celu.

www.TRUCKER.play.pl

Gra pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wszystkimi aspektami tego sportu, począwszy od doboru na odpowiedniego sprzętu, a kończąc na doborze strategii w trakcie wyścigu.
Gracz dostaje do wyboru 40 autentycznych drużyn, niezwykle rozbudowany kalendarz imprez, możliwość szczegółowej kontroli każdego etapu treningu zawodników.
www.cycling-manager.pl

PRO CYCLING MANAGER 54

Enigma Rising Tide to połączenie symulatora działań marynarki wojennej, strategicznego myślenia i strzelanki. Pozwala zasiąść za sterami łodzi podwodnych i nawodnych, od uzbrojonych handlowców, przez korwety aż po niszczyciele. Oferuje dynamiczną pogodę i realistyczną symulację otoczenia. Wciągająca fabuła zmienia się wraz z rozwojem gry. Gra pozwala na całkowite sterowanie głosem, przez mikrofon
www ENIGMA.play.pl

ENIGMA RISING TIDE PL 29

W ... dostępny również CYCLING MANAGER 4 ... 29

KULT PL - dostępny w ZŁOTEJ SERII www.KULT.play.pl 29

Doskonały program dla entuzjastów gry w brydża Q-plus Bridge trzykrotnie zajął II miejsce w World Computer-Bridge Championship. Poleca go Michał Kwiecień, Mistrz Świata parami w brydżu sportowym
Strona: www.Qplus.play.pl
Intuicyjny interfejs użytkownika zaprojektowany pod Windows
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

BRYDŻ Q PLUS BRIDGE 8 PL 54

Loco Mania, to nowa i unikalna gra logiczno-strategiczna, w której gracz może się wcielić w rolę zarządcy ogromnej sieci kolejowej. Pod jego kontrolą znajdują się semafory, zwrotnice oraz pociągi. Każdy z nich musi jak najszybciej i jak najmniejszym kosztem dotrzeć do wyznaczonego celu.

LOCOMANIA PL 29

www.PLAY.pl › SPRAWDŹ CENY

WWW.PLAY.PL

PROGRAMY

... się TECHNO EJAY 4, ... z kultowej serii TECHNO EJAY. Program poddano ... modernizacji i dodano ... elementów, których ... mogą przyprawić o ... głowy. Przy pomocy TECHNO EJAY 4 w krótkim czasie ... układać utwory techno w ... profesjonalnym wydaniu. ... Twojej pracy przerosną ... oczekiwania!

wersja STANDART - za 19,90zł na 2CD

EJAY TECHNO 4 19

EJAY TECHNO 4 - XL 29

Zawiera 2CD z programem Ejay techno + 2 płyty Muzyczne + napój XL gratis!

EJAY DANCE 5 PL 29 POLECA INTERIA

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 20 PL 19 POLECA INTERIA

SOUND COLLECTION 6 (PL) 4 CD BIG BOX www.EJAY.pl 29

DZIAŁKA I OGRÓD PL 19

GRY LICZBOWE 2006 19

MATEMATYKA 2006 19

NOWOŚCI

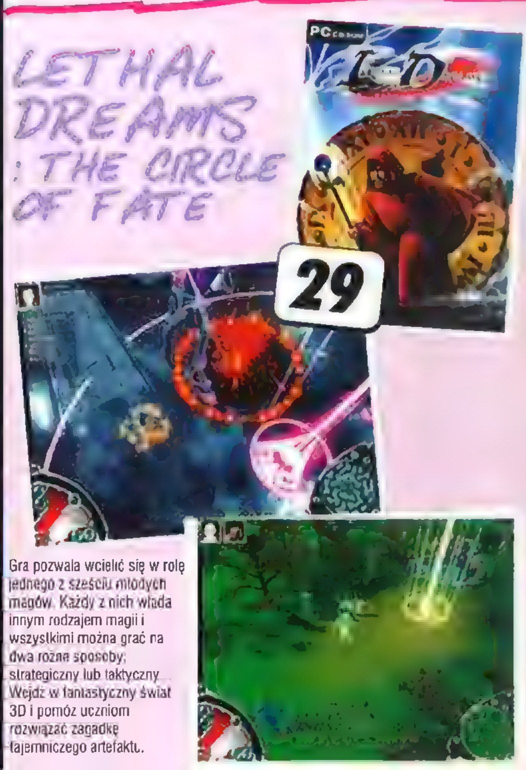
Trzej Muszkieterowie

zostali porwani! No, prawie - teraz Portos, jeden z trójki sławnych Muszkieterów, musi ratować przyjaciół w pie wsze, grze opartej na znanej na całym świecie powieści Aleksandra Dumasa. Bajkowa gra dla dzieci!

29

Wspaniała gra na motywach powieści Aleksandra Dumasa. Piękna rysunkowa grafika i ... pozwalają poczuć ... że bierze się udział w prawdziwym filmie animowanym.

LETHAL DREAMS : THE CIRCLE OF FATE



29

Gra pozwala wcielić się w rolę jednego z sześciu młodych magów. Każdy z nich włada innym rodzajem magii i wszystkimi można grać na dwa różne sposoby: strategiczny lub taktyczny. Wejdź w fantastyczny świat 3D i pomóż uczniom rozwiązać zagadkę tajemniczego artefaktu.

... POWIEDZI

... KA ... ER PL - znowu ... że POLAK POTRAFI. ... owe trasy - dużo ... uczestniczyć w ...

10

Keepsake PL jest przygodową grą, o fabule zbliżonej do pierwszego tomu Harry'ego Pottera. Może się kojarzyć z bardzo klimatyczną serią Syberia. Przygodówka z najwyższej półki. Premiera 2 2006

84

Bone z Adventures Tomb of Fulacs PL - to gra RPG w 3D, której akcja toczy się przed wybuchem drugiej wojny światowej. Dobre wrażenie sprawia rzut izometryczny w stylu Neverwinter Nights. Wygląd interfejsu budzi podobne skojarzenia. Te gry wiele łączy. Natomiast sceneria przywodzi na myśl amerykańskie kino awanturnicze. Premiera 2 2006

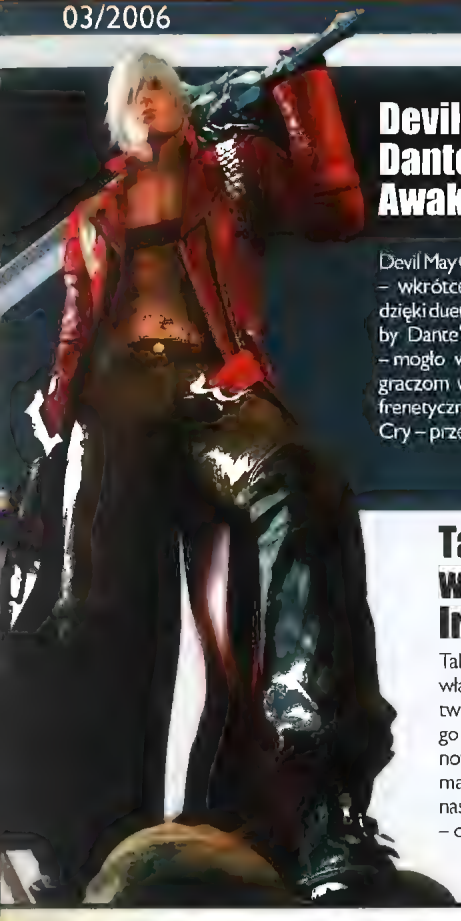
29

Zamówienia proszę składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06

OFERTA nr.93 LUTY 2006

Doręczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 20.2.2006



Devil May Cry 3: Dante's Awakening PC

Devil May Cry – żywa legenda gier konsolowych – wkrótce dostępna będzie także nam! To dzięki duetowi Capcom-Ubisoft i jego planom, by Dante's Awakening – część trzecia serii – mogło wydarzyć się również na PC. Czy graczom wychowanym na PC spodobają się frenetyczne tempo i gotycki klimat Devil May Cry – przekonamy się już wkrótce.

www.devilmaycry.com

Take-Two właścicielem Irrational

Take-Two Interactive Software stało się właścicielem Irrational Games – studia twórców serii Freedom Force i kultowego System Shock 2. Pierwszym projektem nowego starego Irrational Games w ramach 2K Games jest nieformalna następczyni SS2 – BioShock. Jej premiera – dopiero w 2007.

SHORTY

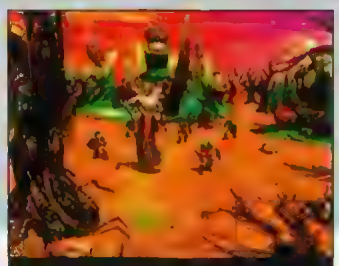
10 najlepszych 2005

Amerykańskie NPD Group opublikowało listę 10 bestsellerów w Stanach Zjednoczonych. Nieoczekiwanie na pierwszym miejscu NIE znalazła się The Sims 2...

1. World Of Warcraft – VUGames
2. The Sims 2: University – Electronic Arts
3. The Sims 2 – Electronic Arts
4. Guild Wars – NCSoft
5. Roller Coaster Tycoon 3 – Atari
6. Battlefield 2 – Electronic Arts
7. The Sims 2 Nightlife – Electronic Arts
8. Age of Empires III – Microsoft
9. The Sims Deluxe – Electronic Arts
10. Call of Duty 2 – Activision

Guild Wars: Factions

Nie zdążyły jeszcze przebrzmieć echa fajerwerków ogłaszających stworzenie milionowego konta w Guild Wars, gdy jej twórcy – duet ArenaNet-NCSoft, ujawnił plany stworzenia pierwszego komercyjnego dodatku – Factions. Ten rozwijać ma istniejące obecnie możliwości Player vs. Enviroment (PvE) oraz Player vs. Player (PvP) w nowych regionach i misjach przeciw niewidzianym dotąd stworom, a także – uwaga – przy użyciu klas stworzonych specjalnie na potrzeby Factions, m.in. Assassina i Ritualista! Premiera Guild Wars: Factions wiosną 2006. Obszerna zapowiedź gry już w następnym numerze.



Seven Kingdoms: Conquest

Specjalizujące się w strategiach w czasie rzeczywistym CDV ujawniło plany wydania trzeciej części serii Seven Kingdoms. Ta – zatytułowana Conquest – pozwolić ma graczom przemierzyć zbrojnie ponad 6 tys. lat cywilizacji ludzkiej – od ery brązu po przyszłość. Więcej o Seven Kingdoms: Conquest – wkrótce.

www.enlight.com

Hotel Empire 2

Niemieckie studio CDV ujawniło plany stworzenia sequela swej Hotel Empire – menedżera, zgadnijcie, hotelu. Ten dać ma wiarygodną odpowiedź na pytanie, na czym polegają obowiązki zarządcy takiego gościńca – od krytycznych decyzji dotyczących lokalizacji, poprzez styl i wyposażenie, po codzienne decyzje dotyczące m.in. personelu i... gości. Menedżerem 5-gwiazdkowego Hotel Empire 2 mianowani zostaniemy pod koniec roku.

JUŻ W SKLEPACH!

PRINCE OF PERSIA
DWA TRONY

Z OKAZJI PREMIERY TRZECIEJ CZĘŚCI LEGENDARNEJ SERII „PRINCE OF PERSIA" PRZYGOTOWALIŚMY DLA WAS SUPER ATRAKCYJNY KONKURS!

DO WYGRANIA AŻ 20 GIER „PRINCE OF PERSIA: DWA TRONY"!

PYTANIE KONKURSOWE:

W JAKIM MIEŚCIE TOCZY SIĘ AKCJA GRY „PRINCE OF PERSIA: DWA TRONY"?

1) BABILON
2) BOSTON
3) BIELSKO-BIAŁA

ODPOWIEDŹ WPISZ WEDŁUG SCHEMATU:
CA.PR.X, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ NA PYTANIE KONKURSOWE (A, B LUB C) I WYŚLIJ SMS-EM POD NUMER 7164!

KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO 1,22 ZŁ BRUTTO (1 ZŁ NETTO). NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 30 MARCA 2006 R.

WWW.POP.GRY-ONLINE.PL

PC DVD
PRINCE OF PERSIA DWA TRONY
16+

20 GIER

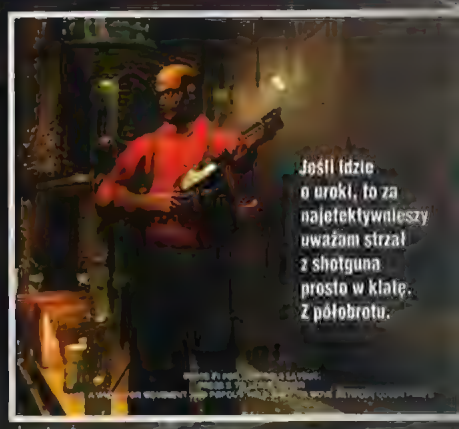
CENEGA
UBISOFT

PRODUCENT: MINDWARE STUDIOS
DATA PREMIERY: III/IV KWARTAŁ 2006
WWW.MINDWARESTUDIOS.COM

CAMPARI | MAGICZNY DUECIK

VOODOO NIGHTS

Policyjnych duetów w historii kina mieliśmy mnóstwo. Glover i Gibson, Chan i Tucker, Smith i Lawrence *[a także Crockett i Tubbs oraz Smith & Wesson – przyp. red.]* to tylko garść solidnych, utożsamianych z dobrą rozrywką nazwisk.



Jeśli idzie o uroki, to za najetektywniejszy uważam strzał z shotguna prosto w klatę. Z półobrotu.

Zdrowia ci dodą Doda Elektroda.

Czasem sięgano po nie także w grach komputerowych, tak jak to miało miejsce z kiepską ekranizacją kultowych Bad Boys. Wygląda na to, że teraz **elektroniczny rynek chce wypromować własny duet.**

Rynek to w tym szczególnym przypadku programiści z Mindware Studios, którzy przygotowują **dziwną krzyżówkę zwyczajnej, policyjno-gangsterskiej jatki z elementami voodoo** – zmi absurdalnie? Być może, ale przecież do dwaznych świat należy...

Samuel & Jack

W Voodoo Nights pokierujemy duetem policjantów – Jackiem i Samuelem. Już na pierwszych ujęciach z gry widać, że panowie nie zaliczają się do kategorii „typowych niebieskich" i zamiast siedzieć cicho w ciepłym radiowozie wolą włożyć najeranckie ciuchy (im więcej soczystych kolorów i pstrokatych wzorków, tym lepiej) i ruszyć do miasta w poszukiwaniu guza. Cel jest oczywisty. Zapewnić sobie dosłownie wystrzałową zabawę, przy tym schwytać jak najwięcej członków gangu Voodoo, **posługujących się w rywalizacji z niebieskimi sztuczkami magicznymi.**

Urokliwy duet w akcji.

Voodoo Nights – bodaj jako pierwsza gra – zaoferuje nam opcję jednoczesnego sterowania dwiema postaciami.

W tym momencie odkrywamy prawdziwy sekret mnicha: **oprócz tradycyjnej jatki urządzanej za pomocą broni palnej, Jack & Samuel będą stopniowo podpatrywali u rzezimieszków magiczne techniki.**

Abrakadabra!

Jakie czary wejdą do repertuaru policjantów? Póki co ludzie z Mindware reklamują głównie możliwość łapania przeciwnika na odległość i rzucania nim w dowolnym kierunku. **To coś w stylu Mocy z Gwiezdnych Wojen.** Dzięki takiemu łapaniu można będzie wyciągnąć wroga zza przeszkody, podrzucić i pozwolić mu spaść, ewentualnie zestrzelić go w powietrzu. Magia pomoże również Samuelowi i Jackowi przy wykonywaniu akrobacji – np. gdy zaistnieje potrzeba przeskoczenia na sąsiedni budynek albo pokonania wysokiej barykady. Z pewnością w grze zobaczymy też słynne lalki z wbitymi szpilkami, czyli wizytówkę voodoo.

Rozdwojenie jaźni pożądane

To nie koniec niespodzianek! Voodoo Nights – bodaj jako pierwsza gra – zaoferuje nam opcję **jednoczesnego sterowania dwiema postaciami.** Oczywiście nie cały czas, a w wybranych momentach. Ekran podzieli się wtedy na dwie części i za pomocą prostych komend wydamy rozkazy i Jackowi, i Samuelowi.

Tryb ten powinien się przydać w trakcie rozlicznych strzelanin. Łatwo wyobrazić sobie sytuację, w której jeden z policjantów ostrzeliwuje przeciwnika, natomiast drugi powoli zajmuje dogodną pozycję bliżej gangstera. Spece z Mindware szykują więcej podobnych pułapek do ominięcia wyłącznie na drodze współpracy Samuela i Jacka. Przyznają też solidarnie, że **będą to doprawdy nieliczne okazje do użycia szarych komórek podczas hulanki z Voodoo Nights.**

Max-ymalna grafika?

Po skąpo publikowanych w Internecie obrazkach trudno poznać, czy Voodoo Nights to klasyczna trzecioosobowa strzelanka, czy też miks TPP z FPP. **Stylistyką i stopniem odwzorowania detali produktowi Mindware najbliżej będzie chyba do Maxa Payne'a.** Przyznacie chyba, że gdy przyjrzeć się lokacjom czy charakterystycznemu oświetleniu, skojarzenia z Maxem nasuwają się natychmiast. Ciekawi mnie jedynie, jaki silnik graficzny podoła zadaniu wygenerowania de facto dwóch gier naraz (przy podzielonym ekranie).

Maxymalna premiera?

Mindware Studios nadal szuka wydawcy dla Voodoo Nights, więc **trudno podać nawet orientacyjną datę jej premiery. W materiałach prasowych najczęściej mówi się o drugiej połowie 2006 r.** ICSAI

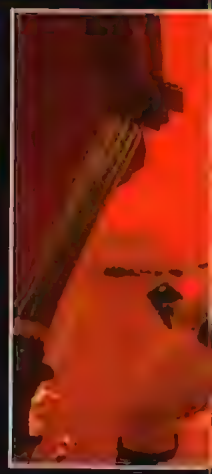
- PRODUCENT: FUNCOM
- DATA PREMIERY: MAJ 2006
- WWW.AGEOFCONAN.COM

SLEESKEE | MROCZNO, KRWIŚCIE I REALISTYCZNIE!

AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES

A.D. 2006 będzie rokiem Conana Barbarzyńcy. Blisko pięćdziesiąt różnych firm nabyło prawa do postaci jednego z najpopularniejszych herosów świata fantasy. Zobaczymy film Warner Bros., anime, mangi, reedycję komiksów Penguin, wszelakiej maści zabawki oraz to, co gracz interesuje najbardziej...

Z braku paliwa do rydwanów, „niebiescy" poruszają się po Aquilonii na piechotę. W realnym życiu i prawdziwym kraju byłoby to niemożliwe...

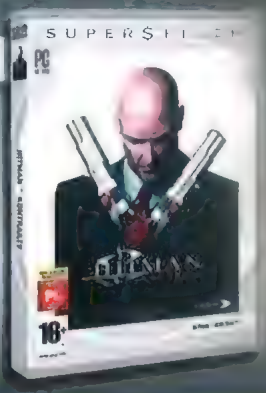


Age of Conan: Hyborian Adventures to sieciowy Action RPG, którym firma Funcom (twórcy między innymi The Longest Journey czy Anarchy Online) zamierza w pierwszej połowie 2006 roku zawojować rynek MMORPG-ów. W przeciwieństwie do World of Warcraft, w Conanie zamiast cukierkowości będziemy mieli do czynienia z mrocznym, przepełnionym brutalnością światem Hyperborei, w którym przemoc i grzech stanowią jedyną drogę ku przetrwaniu.

King Conigian

Cała historia rozpoczyna się w momencie, w którym nasz barbarzyńca zasiada na tronie jako król Aquilonii. Ziemie zorane chaosem, całe mnóstwo mitycznych potworów, złowieszczych bogów, zaginione cywilizacje i dogorywająca rasa ludzka – w takiej otoczce przyjdzie żyć i walczyć o egzystencję naszym awatarom.

HITMAN™ KONTRAKTY



Zostań płatnym zabójcą!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

Real Combat System ma obalić schematyczny styl walki click and watch, którym tak podniecamy się obecnie.

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest grafika. **O ile same modele postaci póki co prezentują się jeno przyzwoicie, lokacje i widoki, jakie będziemy mieli okazję podziwiać, to absolutne dzieła sztuki!** Być może nie widać tego wyraźnie na screenach, ale rozmach, z jakim zaprojektowano świat, a zarazem jego szczegółowość zapierają dech w piersiach. Majestatyczne ruiny, bagna czy średniowieczne porty – zwłaszcza widok wody w akwenach robi świetne wrażenie. Zresztą – oblookajcie to sami.

Mało tego – podczas zabaw z bronią masz możliwość wzięcia większego zamachu i zahaczenia nie jednego, lecz wielu oponentów. Wroga możesz odepchnąć, ukłuć, nadziać, zablokować, skontrować, do tego dochodzą wszelkiego rodzaju uniki, podskoki, przewroty – nie wystarczy już zatem stać w miejscu. Tutaj trzeba się napracować – zaangażowanie w walkę i dynamika jak najbardziej wskazane.

Nawet takie „drobiazgi" jak dystans i orientacja będą się liczyć w potyczkach – np. atakując wroga od tyłu zadasz mu więcej obrażeń. **Smaczku dodają także bardzo dokładny model uszkodzeń**, różne strefy podatności na cios tudzież siła i precyzja, z jaką trafiliśmy w dane miejsce – nawet najmniejsze zahaczenie wroga może spowodować jego krwawienie. Do tego dochodzą także walki na koniach, słoniach czy innych zwierzakach. Wyobraźcie sobie telepanie się na qniu i celowanie we wroga – to dopiero wyzwanie. ;) Jak by na to nie patrzeć – **nareszcie poczujemy się jak na prawdziwym polu bitwy!**

Real Combat System ma obalić schematyczny styl walki *click and watch*, którym tak podniecamy się obecnie. Sama walka także nie ma się sprowadzać jeno do siepania na lewo i prawo – gra będzie bowiem oferować możliwość kierowania NPC. A to w połączeniu z możliwością tworzenia formacji bojowych ma zaowocować widowiskowymi, multiplayerowymi bataliami czy to na otwartych polach pomiędzy gildiami, czy przy oblężeniu zamków przy akompaniamencie świszczących kul ognia wystrzeliwanych z katapult. Na trailerach robiło to kapitalne wrażenie.

Wal po nowemu

Głównym atutem produktu Funcom ma być jednak **nowy, rewolucyjny – zdaniem autorów – system walki** Real Combat, który swoją supremację na polu MMORPG-ów ma unaocznić w potyczkach multiplayerowych z innymi graczami. Chodzi o to, że za pomocą gryzonia bądź pada będziemy mogli zaatakować sześć różnych części ciała wroga (głowa, brzuch, kończyny). Co więcej – odpowiednia sekwencja ruchów może zaowocować sprawnie wyprowadzonym kombosem, którego nie będzie można zatrzymać.

Kiedy?

Pełna prezentacja gry ma nastąpić w maju 2006 na targach E3. Nie pozostaje nam nic więcej, niż tylko trzymać kciuki za autorów i cierpliwie oczekiwać gry. Obyśmy my, MMORPG-owcy stroniący od przesłodzonego WoW, dostali to, o czym zawsze marzyliśmy. **(CDA)**

Jak zdasz starego mamuta, to dostaniesz 30% zniżki na najnowszy model. Nie przegap promocji!

Przyszedłem tu żuć gumę i ściąć parę główek... Ale nie mam gumy.

Na widok synka wracającego z imprezy, rodzice skamienieli ze zgrozy!

Aby złapać słoniostop, drużyna wystawia na przynętę najatrakcyjniejszego członka...

» PRODUCENT: PRIMAL SOFTWARE
» DATA PREMIERY: 2004
» WWW.PRIMALSOFT.COM

Wymagania systemowe
Jak twierdzą twórcy gry, do komfortowej zabawy wystarczy sprzęt uzbrojony w GeForce'a 4 (lub Radeona o podobnej mocy), procesor z zegarem 2 GHz i 512 MB RAM-u.

DANIEL „KULL" SODKIEWICZ | MECHY – ZABAWKI DLA DUŻYCH CHŁOPCÓW

HEAVY DUTY

Primal Software to zasłużony zespół developerski, który wzbogacił dotychczas świat gier komputerowych o dwa interesujące tytuły: strategię Besieger i „symulację bycia smokiem" I of the Dragon. Kolejnym dziełem tego teamu będzie Heavy Duty, gra akcji, która pozwoli nam zasiąść za sterami potężnych robotów.

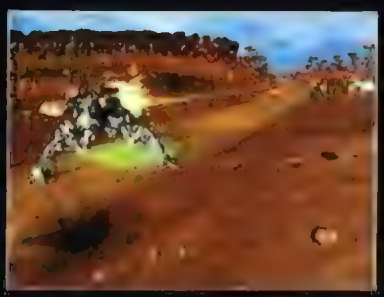
Palmy palmy napalmem!

Jak twierdzą ludzie pracujący nad Heavy Duty, wszystkie elementy występujące w grze można poprzedzić przymiotnikiem 'big': „wielkie roboty, wielkie giwery, wielce hardcore'owa akcja". Primal Software walczy też z błędnym sklasyfikowaniem jego produktu jako realistycznej symulacji. **Kierowanie maszyną ma być nieskomplikowane i nie będzie odbiegać od typowo FPS-owych standardów**, z oczywistym wsparciem dla joysticków i gamepadów. Warto tutaj dodać, że gra tworzona jest z myślą o komputerach PC, dopiero później zostanie przeniesiona na konsole. Unikniemy więc „konsolizacji" systemu rozgrywki i engine'u.

Planeta „Bardzo" Big"

Tym jednak, czym Heavy Duty ma się szczególnie wyróżniać spośród konkurencyjnych gier o MechWarriorach, będzie **rozbudowany świat**. Akcja przeniesie nas na całkowicie otwartą planetę, bez ograniczających ją leveli, niewidzialnych przeszkód i nierealistycznych „bram" do kolejnych plansz. **Nieliniowość rozgrywki ociera się nawet o absurd możliwości ukończenia całej gry w... kilka minut**. Wystarczy bowiem udać się w miejsce, w którym znajduje się finalny boss – i zniszczyć drania. To jednak tylko teoria. W praktyce nie poradzilibyśmy sobie z takim przeciwnikiem na samym początku gry, a przede wszystkim trzeba by wiedzieć, gdzie się on znajduje. Tym niemniej taka możliwość (dla kamikadze?) istnieje...

To ja, @#$%, R2D2! Z wojska, @#$$%, wrrrróciłem!!!



Baby, ach, te baby...

Interaktywna planeta oraz możliwość swobodnego podróżowania po całym globie (liczącym około **124 wirtualnych kilometrów kwadratowych**) może nieco przytłoczyć nadmiarem wolności. Z pomocą przychodzi narzeczona naszego bohatera, która za pomocą radiokomunikacji wyznaczać nam będzie kolejne misje (jak w życiu, baby rządzą, baby radzą i czasami tylko zdradzą). ;)

Zadanie podstawowe: ocal świat

Fabuła, prócz elementów love story, nawiązywać będzie do typowej walki z czarnym charakterem. Nasz przeciwnik zbiera armię najgorszych szumowin z całej galaktyki, aby zaspokoić władcze zapędy, które to właśnie my będziemy musieli ostudzić.

Z misji na misję, a będzie ich **około 30**, będziemy wypełniać coraz trudniejsze zadania. Za pomyślne ich wykonanie zostaniemy nagrodzeni gotówką, wymienialną na nowy sprzęt i uzbrojenie. W rozbudowanym świecie gry znajdzie się także miejsce na alternatywne sposoby zdobywania środków płatniczych. Wykonywanie questów niezwiązanych z główną fabułą będzie przypominać

URU™ KOMPLETNE KRONIKI

Kompletna przygoda w świecie URU!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

schematy znane z gier fabularnych (np. polowanie na grasujące w okolicy „bezpańskie" roboty).

We gonna fight, sir

Świat gry będzie oczywiście podlegał naturalnym zjawiskom, takim jak zmienne warunki pogodowe i pory dnia. Nie będziemy też narzekać na mało zróżnicowany krajobraz: do wyboru pustynie, lasy, góry, bagna i pokryte śniegiem doliny. **Co w tym wszystkim najważniejsze, każdy element otoczenia jest obiektem, na który można się wspiąć czy po prostu go zniszczyć.**

Mimo że krew nie będzie się tutaj lała hektolitrami, na ekranie ucierpi niejedno mechaniczne stworzenie. Roboty, jakie spotkamy na planecie, będą kształtem i budową przypominały takie zwierzęta, jak: pająki, skorpiony czy kraby. **My sami będziemy mogli zasiąść za sterami jednej z dziewięciu zróżnicowanych maszyn.** Czemu zmuszeni będziemy walczyć urządzeniami stworzonymi na podobieństwo zwierząt? Nie od dziś wiadomo, że stworzenia te w niemal idealny sposób przystosowały się do życia w trudnym terenie. Inżynierowie korzystają więc z pomysłowości matki natury w konstruowaniu swoich robotów przeznaczonych do działania w ciężkich warunkach (m.in. wspinanie się po pionowych klifach).

Ciągła walka może się jednak znudzić. Aby urozmaicić rozgrywkę, **znaczną część czasu gry spędzimy na rozważnym dobieraniu uzbrojenia.** Dodatkowe komponenty (50 rodzajów broni i 40 różnych ulepszeń naszego sprzętu) należy dopasowywać zależnie od zaistniałej sytuacji. **Każdy przeciwnik wymaga odmiennego podejścia, każdą też misję można będzie przejść na różne sposoby.** Aby dostać się na teren bazy wroga, można np. zaatakować cel bezpośrednio lub poczekać do zmroku, aby zakraść się doń niepostrzeżenie pod osłoną ciemności.

Wyższa technika

Jak już mówiłem, siła wykorzystanego w grze engine'u ujawnia się przede wszystkim w rozległych i nieograniczonych niczym przestrzeniach. Bardzo dobrze zapowiada się także sama animacja kroczących po ziemi metalowych bestii. Jak tłumaczą twórcy Heavy Duty, **każdy ruch robota jest na bieżąco obliczany i generowany na ekranie. Nie ma w tym za grosz skryptów,** czyli z góry zaprogramowanych animacji poruszanej kończyny. Jest to związane m.in. z nierównym terenem, jaki będą pokonywać maszyny. Pofałdowany obszar wymaga dopasowywania się narządów ruchu do napotkanych przeszkód terenowych.

Walker vs. Maluch Racer.

Kampania dla pojedyn[illegible] zapewnić nie mniej niż 10 godzin rozrywki. Duże [illegible] w trybie wieloosobowym.

Multigranie

Na koniec warto podkreślić, że w Heavy Duty **nie zabraknie trybu multiplayer.** Co więcej, jego twórcy bardzo dużo uwagi skupiają właśnie na tym elemencie programu. Sądzą, że swoboda w poruszaniu się po całej planecie pozwoli na wieloosobowe starcia wielkich maszyn na niespotykaną dotąd skalę. Przewidziano m.in. tryby deathmatch (standardowa rozwałka: każdy przeciwko każdemu) i Opposing Armies (walka drużyn o dominację). Cała zabawa ma się opierać m.in. na walkach o panowanie nad „sklepami", czyli miejscami, w których możemy zaopatrywać się w dodatkowe uzbrojenie czy ulepszenia dla naszego robota.

Gra tworzona jest od stycznia 2004, a zakończenie prac nad nią przewidziano na drugą połowę roku 2006. **[CDA]**

PRODUCENT: SPLASH DAMAGE/ID SOFTWARE
WWW.ENEMYTERRITORY.COM
DATA PREMIERY: LATO 2006

USAGI | TO BĘDZIE WSTRZĄS!

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Telezakupy docierają wszędzie!

Enemy Territory, Battlefield i Unreal Tournament w jednym! Niemożliwe? A jednak! Quake Wars ma być wszystkim, co najlepsze we wszystkich wyżej wymienionych!

Na początku był Return to Castle Wolfenstein, a ściślej jego rewelacyjny multiplayer. Pomysł z podziałem drużyny na klasy nie był nowy – wcześniej istniał choćby w Team Fortress; niemniej zastosowanie podziału na role, m.in. medyka, sapera i operatora broni ciężkiej w produkcie komercyjnym przyniosło nadzwyczajny rezultat: ludzie kupowali „wolfa" tylko po to, by grać w multi! Nic dziwnego, że id Software, twórcy RTCW, postanowiło pójść za ciosem zapowiadając rewolucyjny sequel. Ten jak dotąd nie miał okazji zaistnieć (wciąż mamy nadzieję...), pojawiło się natomiast stworzone przez Splash Damage Enemy Territory – samodzielne i zupełnie darmowe rozwinięcie trybu multiplayer RTCW. Efekt przeszedł wszelkie oczekiwania: **po dziś dzień ET należy do najpopularniejszych teamowych first-person shooterów w całym Internecie!**

Strogg > Niemiec?

Ta historia jednak ma ciąg dalszy: Splash Damage nie próżnuje i **kolejna odsłona Enemy Territory już wkrótce pojawi się na naszych komputerach!** Nie będzie to jednak prosty sequel: twórcy z niejasnych przyczyn zrezygnowali z realiów drugiej wojny światowej i przenieśli działania wojenne na Ziemię A.D. 2050. **Akcja ma być luźno powiązana z fabułą Quake'a II i rozgrywać się na Ziemi podczas inwazji Stroggów.** Fanom MP40 w tym momencie z pewnością wydłużyły się twarze. Tytuł zobowiązuje: co to za Enemy Territory bez „prajwatów" i „fildów", „pancerów" i „mioteł"?...

Z drugiej strony, może faktycznie już w fazie projektowania jasne się stało, że niczego nowego nie byliby w stanie stworzyć? A może po prostu zadziałało id, które Quake'a stawia wyżej niż Castle Wolfenstein...?

Tak czy siak – będzie ostro

To, czy Quake jest lepszy od „Wolfa", nie jest jednak najważniejsze. Naprawdę istotne jest to, że **mimo zmiany scenerii sedno rozgrywki pozostaje bez większych zmian.** Znów mamy dwie strony konfliktu: tym razem są to Stroggowie z ich nieziemską technologią oraz zjednoczone wojska ziemskie pod nazwą EDF – Earth Defence Forces. Ci pierwsi kontynuują swoją międzygwiezdną podróż, podbijając wszelkie napotkane planety, wcielając podbitych do swojej armii, czyniąc z nich śmiertelnie zabójczych cyborgów (jednym z bezpośrednich efektów – bohater Quake'a 4). Ci drudzy natomiast po prostu rozpaczliwie bronią swojej Planety Matki. Co przy tym ciekawe – na margines zeszły nagle wszelkie tradycyjne waśnie i niesnaski. Wiadomo: nic tak nie jednoczy jak wróg zewnętrzny.

Więcej, lepiej, niepowtarzalnie...

Map Splash Damage zapowiedział 12, czyli dwukrotnie więcej, niż było w pierwszej części. Nie wiadomo wiele na ich temat – pewne jest natomiast, że tak jak zróżnicowane były w pierwszym Enemy Territory, tak niepowtarzalne będą w Quake Wars. Twórcy obiecują, **że można będzie zagrać właściwie w każdym z klimatów naszej planety i w każdych warunkach atmosferycznych.** Dla przykładu teraz, prócz śniegu i deszczu, będzie mogła zaskoczyć nas także burza piaskowa!

Sama rozgrywka ma być podzielona, tak jak poprzednio, na **kampanie składające się z trzech map.** Po każdej z nich gracze mają być przenoszeni do kolejnej wraz z bonusami, jakie zdobyli w dotychczasowych potyczkach. **Póki co system rozwoju nie został sprecyzowany, niemniej wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Splash Damage zrezygnował z punktów doświadczenia na rzecz rozwoju cech a la Battlefield 2.**

...i jednostronnie?

Jednym z poważniejszych problemów Enemy Territory, w odróżnieniu od np. Battlefielda 2, była mała różnorodność „dróg" ataku, co przy dobrej obronie doprowadzało do szybkiego zamknięcia przeciwnika w punkcie respawnu. Niechlubnymi przykładami mogą być mapy Seawall Battery czy Railgun, na których przy podobnych umiejętnościach stron i zgranej obronie atakujący byli w zasadzie pozbawieni szans. Quake Wars wygląda na... **jeszcze bardziej jednostronne.**

To poprzez nadanie priorytetów poszczególnym bazom na mapie, co wymusi koncentrowanie sił każdego z teamów na odpowiednim wycinku mapy. Przyczyn tego założenia należy rzekomo upatrywać w chęci stworzenia klimatu teamplaya w drużynie i wyeliminowania piknikowiczów z gry. Z drugiej strony, to zamach na wszystkich covertów i graczy specjalizujących się w akcjach sabotażowych...

DEUS EX INVISIBLE WAR™

Przyszłość świata zależy od Ciebie!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

Enemy Territory, Battlefield i Unreal Tournament w jednym! Niemożliwe? A jednak!

System klas – klasa!

System klas pozostał w zasadzie przeniesiony z pierwszej części. Istnieć ma od 5 do 6 grywalnych rodzajów postaci. Jako ludzie możemy się więc wcielić np. w inżyniera podkładającego miny i reperującego pojazdy, medyka podnoszącego rannych (medycy zrezygnowali z ukochanych strzykawek na rzecz znanego z BF2 defibrylatora) czy żołnierza dysponującego ciężką bronią. Co przy tym ciekawe, żołnierz mający na przykład panzerfaust (czy coś podobnego) może przekazać tę broń innemu członkowi zespołu, choćby i medykowi!

Posiadający podobne klasy Stroggowie różnić się mają umiejętnościami i specjalizacjami. Dla przykładu stroggowy Meditek może stworzyć na ciele zabitego żołnierza EDF punkt respawnowy. Infiltrator zaś, czyli covert ops, potrafi wcielić się w zabitego człowieka! Dodatkowo istnieć ma możliwość zmiany klasy podczas samej rozgrywki. Jeżeli znajdziemy się przy respawnie, możemy się zmienić z medyka w inżyniera czy rangera.

Nowości

Nowością w Enemy Territory: Quake Wars są wszelkiej maści pojazdy. Ludzie mogą się poruszać za pomocą helikopterów, jednoosobowych quadów, dżipów czy amfibii. Stroggowie zaś będą się przemieszczać korzystając z wielkich mechów lub latajek zwanych Hornetami. Mimo że wprowadzenie pojazdów do gry to od czasów UT2004 właściwie wymóg, Splash Damage postanowiło ... znów być krok przed konkurencją. **Każdy pojazd bowiem składa się z wielu małych obiektów, które mogą być zniszczone.** I tak, w dżipie można zlikwidować lusterka, szyby, drzwi i inne części. Co więcej, mocno uszkodzone pojazdy nie przestają być bezużyteczne. Dla przykładu: na wodzie koła w amfibii nie są potrzebne. Do tego właściwie każdy zniszczony sprzęt może zreperować inżynier lub stworzony przez niego drone – robot mechanik.

Podreperowany silnik

Enemy Territory: Quake Wars tworzona jest na bazie zmodernizowanego przez Splash Damage engine'u Dooma 3. Jedną z wprowadzonych poprawek jest **przystosowanie technologii do ogromnych otwartych przestrzeni**, których tak bardzo brakowało w Doomie. Do tego ma być wprowadzony tajemniczo brzmiący system megatekstu-rowania, pozwalający ponoć tworzyć obiekty fizyczne wprost z tekstur (cokolwiek by to miało znaczyć...).

ET2 ma być maksymalnie graficznie uszczegółowione. Z zapowiedzi wynika, że każda profesja będzie miała swoje specyficzne animacje dotyczące zmiany broni, przeładowania, kucania i tym podobne. W ten sposób na polu bitwy będziemy mogli poznać medyka (albo Stroggo-Infiltratora przebranego za medyka) nie tylko po stroju, ale także po sposobie strzelania czy poruszania się!

Uda się?

Quake Wars zdaje się mieć wszystko, co potrzebne, by zdobyć serca graczy i ponownie doczekać się szerokiego grona fanów. Łączy dynamiczne pojedynki z taktycznymi bataliami czołgów i mechów. Oferuje możliwość posługiwania się zarówno znanym, jak i obcym. Zachowuje stare i dobre, uzupełniając je nowymi umiejętnościami i zmodyfikowanym systemem rozwoju. Czerpie garściami z pierwszej części, ale zapożycza także wątek fabularny z Quake'a, dynamikę z Unreal Tournamenta oraz kompleksowość pola bitwy z Battlefielda 2. **Wszystko to zaś wyłącznie w Internecie i jeszcze w tym roku!** Czekamy. (CDA)

- PRODUCENT: VERTEX4
- WWW.SUNAGE-THE-GAME.COM
- DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2006

BALKY | NADCHODZI (POOWOOOLI) OLDSCHOOL

Choć stoimy pod wami, i tak będziemy górą! Albo dwiema górami!

Nie ma to jak ciepło oldschoolowego ogniska.

SUNAGE

Fani Starcrafta/Brood War z niecierpliwością oczekują chwili, w której potwierdzona zostanie kontynuacja tej kultowej strategii w czasie rzeczywistym. Póki co jednak warto rozejrzeć się za innymi oldschoolowymi RTS-ami. Jedną z ciekawszych propozycji zdaje się SunAge wiedeńskiego studia vertex4.

Kaboom Age...

Dla mnie wygląda toto jak remake Dune 2...

Jak na RTS z gatunku science fiction przystało, rzecz dzieje się w odległej przyszłości, w której Słońce uniemożliwia życie na powierzchni błękitnej planety. Do wyboru będziemy mieli jedną z trzech frakcji. Ludzie żyjący pod kopułami chroniącymi ich przed śmiercionośnym promieniowaniem tworzą Dome Confederacy. Poza ochronnymi strukturami przyszło żyć religijnym wygnańcom - Raak-Zun (także ludzie). Konflikt, który jest osią wydarzeń w kampanii single player w SunAge, to wynik różnic światopoglądowych pomiędzy dwoma ludzkimi obozami. Wraz z rozwojem wydarzeń, walczące strony przenoszą swoje działania na nową planetę, która początkowo wydaje się rajem (dosłownie i w przenośni). Jednakże jak się szybko okazuje, ów rajski świat znajduje się we władaniu robotów-strażników, The Sentinels, których celem jest unicestwienie nowo przybyłych.

Nowatorski oldschool

SunAge to jednak coś więcej niż intrygująca fabuła i trzy zróżnicowane rasy walczące o dwa światy. Podstawowym zamierzeniem twórców jest **stworzenie RTS-a sięgającego do korzeni gatunku i czerpiącego inspirację z C&C czy właśnie SC/BW.**

Nie znaczy to, że nie ujrzymy niczego nowego. Każda dostępna w SunAge jednostka będzie mieć możliwości upgrade'u do trybu alternatywnego. Na przykład żołnierz Dome Confederacy w trybie podstawowym posługuje się karabinem i może walczyć z każdym rodzajem wrogich jednostek. W trybie alternatywnym przemienia się w snajpera, niezdolnego do poruszania się, będącego jednak w stanie szybko i sprawnie eliminować wrogą piechotę na duże odległości. Z kolei Raak-Zun będą się wysługiwać niewolnikami przy budowie struktur, jednak w razie potrzeby będzie można posłać ich na misje samobójcze.

W grze występować będą **4 rodzaje surowców**, niestety konkretnych informacji na ten temat brak. Autorzy postanowili także postawić bardziej na **kierowanie całymi oddziałami** (jak w Warhammer 40K:DoW) niżli pojedynczymi jednostkami. Takie rozwiązanie jest próbą uniknięcia silnego nacisku położonego na 'micro management' jednostek. Zastosowano też mechanizm **kolejkowania rozkazów**. Wiadomo także, że w grze przyjdzie nam rozegrać **24 misje**, podzielone po równo na **3 kampanie**. Nie mogło oczywiście zabraknąć trybu multiplayer – zapowiedziano możliwość rozgrywki czterech graczy jednocześnie, znajdzie się miejsce na tryb współpracy.

Powoli, powolutku...

I na koniec ciekawostka: SunAge, jak każde wielkie dzieło, **tworzy się w bólach już niemal... 9 lat!** Wszystko jednak wskazuje na to, że **już w przeciągu najbliższych miesięcy** jej twórcom uda się je wreszcie zwieńczyć, nam zaś – poznać prawdziwy, choć nieformalny ciąg dalszy SC/BW. **ICDA**

SUPER$ELLER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
UZNANE, POLECANE, PEWNE!

Już w sklepach!

PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!

NA CD ZNAJDZIESZ WSPANIALE OPRACOWANY PORADNIK DO GRY!

HITMAN™ KONTRAKTY

URU™ KOMPLETNE KRONIKI

DEUS EX INVISIBLE WAR™

SACRED PLUS | BLITZKRIEG ANTOLOGIA | KOZACY ANTOLOGIA | FAR CRY® | SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW | THIEF DEADLY SHADOWS™ | MYST IV®: OBJAWIENIE | PRINCE OF PERSIA™ DUSZA WOJOWNIKA | MAX PAYNE™ 2 | GRAND THEFT AUTO™ VICE CITY

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

Więcej o serii SUPERSELLER i pełna lista tytułów na stronie www.superseller.pl

DOBRY ZAKUP

Gry komputerowe sygnowane znakiem „DOBRY ZAKUP" to najwyższej klasy produkty, polecane przez prestiżowy serwis internetowy GRY-OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

www.superseller.gry-online.pl

SUPER$ELLER jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa SuperSeller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa
ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61

- PRODUCENT: CDV
- WWW.UBERSOLDIER.NET
- DATA PREMIERY: PIERWSZA POŁOWA 2006

ELD | ÜBERSANDAŁ

Ta tarcza mi wystarcza.

ÜBERSOLDIER

Rosjanie lubią zamieszać z tytułami gier. Ledwo przebiłem się przez tajemnicę Outfrontu, a już trafiła mi się kolejna gra zmieniająca tytuły niczym kameleon.

ÜberSoldier jeszcze miesiąc temu nazywał się East Front. Zresztą beta, którą otrzymaliśmy, nadal nosi taką nazwę. W tym czasie jednak wydawca gry (CDV) poszedł po rozum do głowy i chyba wywnioskował, że East Front pasuje co najwyżej do erteesa, a nie do efpesa. Nowy tytuł idealnie współgra z fabułą i klimatem gry.

Über, Über...

Nadżołnierz i nieśmiertelność to żaden tam nowy temat w grach komputerowych – vide, żeby daleko nie szukać, Return to Castle Wolfenstein. Zresztą nie tylko w grach, bo również w filmach, że napomknę tu o „Hell Boyu". Jeśli pamięć mnie nie myli, w starenkim jak świat „Indiana Jonesie" Niemcy buszowali po Tybecie w poszukiwaniu artefaktu będącego kluczem do stworzenia nadżołnierza... W sumie nie bardzo wiem, skąd się wzięły legendy o tym, że Niemcy „produkowali" nadludzkich żołnierzy i wątpię, by ktokolwiek umiał to logicznie uzasadnić. Tak czy inaczej jest to na pewno temat wdzięczny dla twórców gier czy filmów.

Maj nejm is Karl

Z filmiku rozpoczynającego grę, serwowanego po rosyjsku, wywnioskowałem (cóż, nigdy nie lubiłem rosyjskiego, a poza tym od czasów podstawówki minęło już tyle lat...), co następuje. Bohaterem jest Karl Stolz. Oficer niemiecki, a w rzeczywistości szpieg radziecki (jak nic ukradli nam pomysł na Hansa Klossa!). Któregoś pięknego dnia Karl ginie w zasadzce przygotowanej przez partyzantów. Jego ciało trafia do szpitala, w którym ma on zostać ożywiony i stać się jednym z Ubersoldierów. Plan powiódł się tylko częściowo – Karl został ożywiony, ale wówczas zjawiła się piękna radziecka dywersantka, zabiła strażników w sandałach (stąd mój podtytuł) i uwolniła Karla. W tym momencie do akcji wkracza gracz.

W psychiatryku fajnie jest

Mimo tandetnej fabuły ÜberSoldier to naprawdę kawał dobrej roboty. Podobać się musi przede wszystkim klimat. Ten jest mroczny, odpowiednio przyprawiony szczyptą psychodelicznego nastroju. Już początkowe misje rozgrywane w szpitalu psychiatrycznym odpowiednio nastrajają. Po pustych, brudnych korytarzach niosą się opętańcze wrzaski, a sprzęt lekarski dodaje tajemniczości temu miejscu.

Nie jest to FPS rewolucyjny pod względem grywalności czy fabuły, ale za to z mrocznym klimatem.

Parabelka go

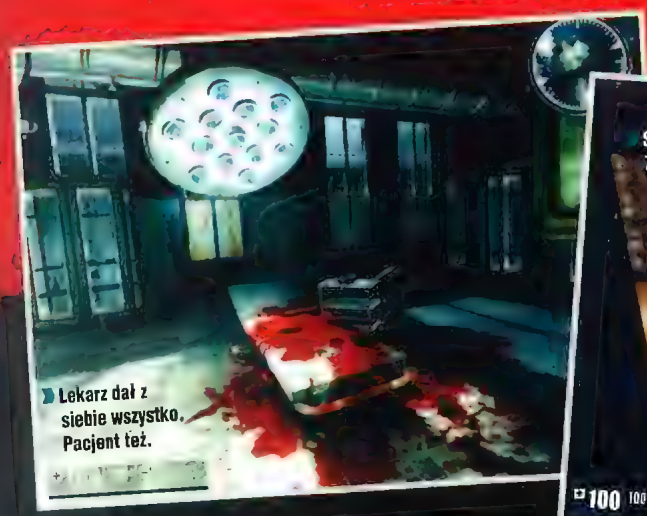
ÜberSoldier ma też wysoką grywalność. **Akcja jest szybka, miejscami zaskakująca.** Nie najgorzej walczą przeciwnicy, w większości wytwory niemieckiej medycyny. Są odporni, choć może niezbyt inteligentni. Większą fantazją popisują się żołnierze Wehrmachtu i strażnicy w szpitalu, ale za to są mniej odporni. Arsenał broni na początkowych poziomach jest raczej standardowy, czyli scyzoryk i pukawki. Autorzy w ostatecznej wersji zapowiadają **16 rodzajów broni** z okresu II wojny światowej.

Rag'em all!

Silnik również może być atutem ÜberSoldiera. Piszę „może", gdyż **na razie rag doll robi średnie wrażenie.** Trafieni przeciwnicy upadają i umierają w dość zabawnych pozach. Za to **interakcja z otoczeniem jest niezła.** Mrocznej, opakowanej w różne odcienie brązu grafice towarzyszy **bardzo dobra muzyka.** Nawet nie muzyka, ale niepokojące, schizofreniczne sample, którym wtórują wrzaski rozlegające się gdzieś dalej. Pod względem klimatu ÜberSoldier jest bardzo sugestywny.

Mile dobrego początki?

Krótka przygoda z grą sprawiła, że z zaciekawieniem przyjrzę się jej po premierze. Na pewno nie jest to FPS rewolucyjny pod względem grywalności czy fabuły, ale za to z mrocznym klimatem. A poza tym czy każdy FPS musi być czymś nowym? **Premiera jeszcze przed wakacjami.** [CBA]


Lekarz dał z siebie wszystko. Pacjent też.

Siostro! Zastrzyk kaliber 7.62 mm, szybko!

A teraz zatańczymy bredgensa. Taniec na głowie, jakby ktoś nie wiedział.

www.gtiracingthegame.com

PL 79,90

Officially licensed by Volkswagen

na enginie XR xpand rally

GTI RACING

Już w marcu w sklepach

* Realistyczna fizyka i pełen tuning
* Wszystkie modele Golfa m.in. Golf I GTI, Golf II G60, Golf IV R32, Golf V GTI,
* Concept car'y i klasyki VW
* Wymagający i agresywni przeciwnicy
* Pełna kariera: race, drag, drift, legal i tryb multiplayer

GTI Racing © 2006 Techland. This program is protected by international copyright and trade laws. All rights reserved. Volkswagen AG trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG. All names, titles and logos are the sole registered property of their respective owners

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739 e-mail: sprzedaż@techland.pl

- PRODUCENT: EA GAMES
- HTTP://LOTR.EA.COM
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

GEM.INI | JEDNA, BY WSZYSTKIMI RZĄDZIĆ

Olimpijska drużyna skoczków przez mur.

LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

LOTR: BFME2

Spójrzmy prawdzie w oczy – Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie, strategia w czasie rzeczywistym osadzona w świecie Wojny o Pierścień, nie była wcale grą idealną.

Nie była nawet, i zachowaj mnie Elbereth od fanatyków dzieł J.R.R. Tolkiena i Electronic Arts Los Angeles, grą dobrą. Była zaledwie poprawna, a jej siła medialna wynikała głównie ze ścisłego powiązania z kultowym już dziełem Petera Jacksona.

Tak jednak, jak pierwsza Bitwa o Śródziemie nie zasługuje na nic więcej jak marginalne wzmianki w kronikach Numenoru i CDA, tak kolejna gra – Bitwa o Śródziemie II – **jest na najlepszej drodze, by sprostać filmowemu arcydziełu!** Paradoksalnie możliwe stało się to dopiero wtedy, gdy jej twórcy – wspomniane już EALA – **uzyskali możliwość zejścia ze ścieżki wytyczonej przez Jacksona.** To dzięki uzupełnieniu praw licencyjnych do filmowej trylogii o materiały „źródłowe" – wprost z zarządzającego Tolkienowską spuścizną Tolkien Enterprises. Już samo to sprawia, że dotychczasowa Wojna o Pierścień mogła wreszcie stać się **prawdziwą** Wojną o Śródziemie, a gracze z uczestników lokalnych potyczek zmienić się w twórców globalnych triumfów!

Beta multiplayer

Problemem Bitwy o Śródziemie była jednak nie tylko liniowość scenariusza. Rozgrywkę trapiła również ograniczona swoboda na poziomie taktycznym – jednostkowym. Fanom gatunku po prostu nie mogły się podobać „innowacje" w stylu konieczności tworzenia baz i farm wyłącznie we wskazanych punktach map czy dławiący ducha rozgrywki pomysł, by upgrade jednostek był w zasadzie nagrodą za intensywne używanie zakładów produkcyjnych... Na szczęście to już przeszłość, a Bitwa o Śródziemie II jest tym wszystkim, czym w wyobraźni fanów Tolkiena i strategii w czasie rzeczywistym miała być ta poprzednia! Wiemy to zaś dzięki wersji beta (multiplayer) gry, która okazuje się tak dobra, że nie potrzebuje w gruncie rzeczy wsparcia w formie licencji i jako tła „Władcy Pierścieni"!

Bazy gdziekolwiek

Wersja beta Bitwy o Śródziemie II pozwala zapoznać się z nowościami w grze dzięki dwóm częściom samouczka, a następnie przetestować świeżo nabyte zdolności (a jest ich niemało) w sparingach multiplayer na dwóch mapach. Pierwsza część samouczka obejmuje to, co stanowi sedno wszystkich strategii w czasie rzeczywistym. Już tu jasne się staje, że mimo wspólnego tytułu i scenerii, obie gry niewiele mają ze sobą wspólnego. W chwili obecnej np. możliwe jest wprowadzenie usprawnień jednostek poprzez upgrade'y koszar. Jeszcze lepszym dowodem będzie zaś fakt, że bazy i farmy można tworzyć w dowolnym miejscu mapy! Już samo to zmienia całkowicie sposób rozgrywania kolejnych scenariuszy i potyczek!

Produktywność i fortyfikacje

Istnieje jednak interesujące ograniczenie związane z rozbudową baz. Stanowi je krąg produktywności wokół każdego z „generatorów". To dlatego, że **produktywność zmniejsza się proporcjonalnie do liczby przeszkód terenowych, w tym innych farm!** Właśnie dlatego standardowa baza otoczona jest kręgiem samotnych, a więc trudnych do obrony, budynków generujących zasoby! Rozbicie zwyczajowego bloku generującego zasoby jednak nie skazuje jego poszczególnych elementów na zagładę. W Bitwie o Śródziemie II możliwe jest swobodne tworzenie fortyfikacji – murów, a w ich obrębie wież strzelniczych, stanowisk trebuszy itp.! To sprawia, że fortecę można zbudować w zasadzie o dowolnym kształcie i specyfikacji bojowej, tj. liczbie i rodzaju stanowisk obronnych, brami tajnych przejść!

Formacje, woda i ogień

Drugi z samouczków – zaawansowany – przedstawia kolejne innowacje. Istniejące już postawy bojowe jednostek – defensywna, standardowa, ofensywna – uzupełnione zostały o formacje całych ich grup! Przyjęte rozwiązanie zaś jest tyle proste, co autentycznie genialne! Polega na zaznaczeniu całej armii, wciśnięciu obydwu przycisków myszy i kilku ruchach dłoni, dzięki którym wyznaczony zostanie nie tylko front armii, ale także liczba kolejnych jej szeregów. Drugi samouczek obejmuje także podstawy walki morskiej, prezentuje dwie z nadnaturalnych interwencji (w tym przypadku deszcz strzał i trzęsienie ziemi, ale istnieje wiele, wiele innych) i ukazuje potęgę ognia. Słowem: znajdziemy w nich wszystko, co niezbędne, by sprawdzić się w trybie online.

Mowi w Wojnie o Śródziemie

Multiplayer w wersji beta Bitwy o Śródziemie II odkrywa kolejne pokłady innowacji. W przeciwieństwie do samouczków, w których gramy Ludźmi Zachodu (czyli połączonymi siłami Gondoru i Rohanu oraz ich sprzymierzeńcami), w potyczkach multiplayer dowodzimy bądź krasnoludami, bądź siłami goblinów. Możliwość ta to naturalnie kolejny skutek wyjścia poza ramy filmowej, a nawet książkowej, trylogii i przedstawienia historii Wojny o Pierścień jako kluczowego wprawdzie, ale jednak tylko epizodu całej wojny o Śródziemie! Dzięki temu gracze będą mogli przekonać się, jak w porównaniu z ludźmi walczyli krasnoludowie i elfowie, a także poznać nową twarz Zła – towarzyszącej Mordorowi i sengardowi armii goblinów, uzupełnionej jednostkami pająków, gigantów, smoków!

Krasnoludowie i goblinoidy

Zestawienie armii krasnoludów i goblinów pozwoliło nam poznać ich mocne i słabe strony. Krasnoludowie bazują na stosunkowo nielicznych, lecz mocnych grupach i potężnych fortyfikacjach. Defensywny styl walki nie oznacza przy tym wcale zmniejszonej mobilności. To dlatego, że ich generatory zasobów – kopalnie – połączone są systemem podziemnych tuneli pozwalających na szybkie przemieszczanie całych grup bojowych! Dowodzą nimi bohaterowie, tacy jak Gimli, jego ojciec Gloin czy sam król Dain! Gobliny to niemal kompletne przeciwieństwo „jakościowej" armii krasnoludów. Ich grupy są słabe, ale liczne i... tanie. Nie są również zmuszone do przełamywania fortyfikacji – mogą korzystać z podziemnych tuneli oraz – uwaga – wspinać się na mury! Dodatkowo gobliny żywioł uzupełniają „potworni bohaterowie" – pająki, giganci, nawet smoki.

Forma godna treści

Bitwa o Śródziemie II jest lepsza od poprzedniczki nie tylko pod względem formy, ale także treści. Engine gry został zmodernizowany i umożliwia płynne wyświetlanie dziesiątek jednostek na ekranie, nawet na kartach poprzedniej generacji (o ile jest to karta z chipsetem Nvidii – z ATi, jak zwykle w przypadku gier EA, mogą być problemy). Pojawiły się także nowe efekty atmosferyczne, a wyniesioną nagle do stopnia tła zmagań wodę równoważy ogień zdolny rozprzestrzeniać się i spalać nie tylko drzewa, ale także np. kryjącą się wśród nich wioskę! **Znacznie lepsza jest także ścieżka dźwiękowa**, w której filmowe utwory Howarda Shore'a uzupełniają kompozycje stworzone specjalnie na potrzeby gry!

Premiera – wkrótce!

Niestety testowana przez nas wersja Bitwy o Śródziemie II wciąż nie odpowiedziała nam na wiele ważkich pytań. Nie dane nam było, dla przykładu, poznać nowych zasad rządzących rozgrywką w warstwie strategicznej czy stworzyć własnego bohatera i określić jego cechy oraz zdolności. Do pełnego obrazu sytuacji zabrakło także możliwości poprowadzenia w bój elfów czy nowych bohaterów wszystkich sił. Niemniej dała nam ona więcej, niż się spodziewaliśmy – dzięki niej nie mamy wreszcie większych wątpliwości, że jest to gra, na jaką czekaliśmy od chwili, gdy po raz pierwszy usłyszeliśmy o Bitwie o Śródziemie! **Premiera – wiosną.** |CDA|

Hurra, koksownik!

Dwa razy lepiej niż Dwie Wieże.

Bitwa o Śródziemie II jest tak dobra, że nie potrzebuje wsparcia w postaci filmowej licencji!

Olimpiada zimowa Esgaroth 1364.

- PRODUCENT: EA GAMES
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2006
- WWW.EA.COM/OFFICIAL/GODFATHER/GODFATHER/US/

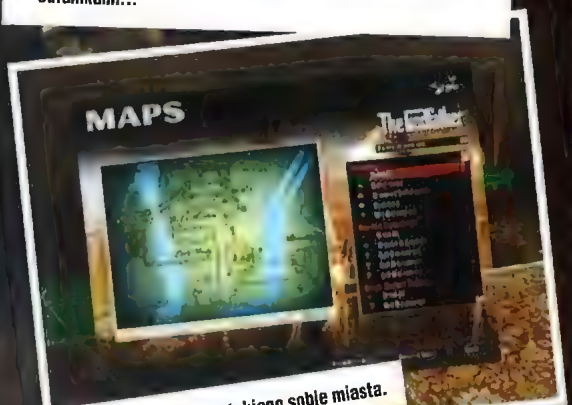
HUT SĘDZIMIR | PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA

Żadnych fotek!

Kto miał to zrobić jak nie Electronic Arts? Zdawało się, że tylko największy koncern w tej branży mógł się zmierzyć – i wyjść z tej próby zwycięsko – z grą bazującą na licencji jednego z najwybitniejszych filmów w historii kina. Czy jednak rzeczywiście dzieło ekipy z EA to propozycja nie do odrzucenia?

The Godfather THE GAME

Nierówną jakość graficzną gry widać podczas stłuczek – przyjrzyj się różnicom w wyglądzie między poszczególnymi odłamkami...



Taka sobie mapa takiego sobie miasta.

Wydawało się, że sprawa jest prosta i nie wymaga większego wysiłku. Przecież nie trzeba było robić niczego wielkiego – wystarczyło skopiować strukturę gry z serii Grand Theft Auto, skorzystać z mechanizmów rozgrywki zapożyczonych z innych chwalonych produkcji koncernu (np. wziąć model jazdy choćby z Need For Speed: Most Wanted), a na koniec sypnąć dolarami, by zatrudnić gwiazdy do nagrania kwestii dialogowych. I... dokładnie tak zrobiono. Jednak efekt finalny na razie nie przekonuje. W obecnym stanie, w zaawansowanej wersji beta, The Godfather ma ogromny potencjał, jednak wyraźnie brakuje mu szlifu.

Rodzina w komplecie

Początek gry znamy już z wcześniejszych prasowych zapowiedzi. The Godfather zaczyna się króciutkim preludium, w którym w wyniku zamachu konkurencyjnego gangu ginie na oczach swojego kilkuletniego syna Johnny, jeden z ludzi Don Corleone, Ojca Chrzestnego. To właśnie ten chłopak będzie głównym bohaterem gry – tak naprawdę rozgrywka zaczyna się kilkanaście lat później, kiedy dzieciak wyrasta na postawnego mężczyznę zajmującego się drobnymi przestępstwami. Akurat jest w kłopotach – koledzy z szajki nie chcą podzielić się z nim łupem z kolejnego napadu. Z tarapatów ratuje go przysłany przez Don Corleone osiłek Luca Brasi. W ten sposób syn wchodzi na ścieżkę ojca – wybawiony przez Lukę stajesz się żołnierzem rodziny Corleone.

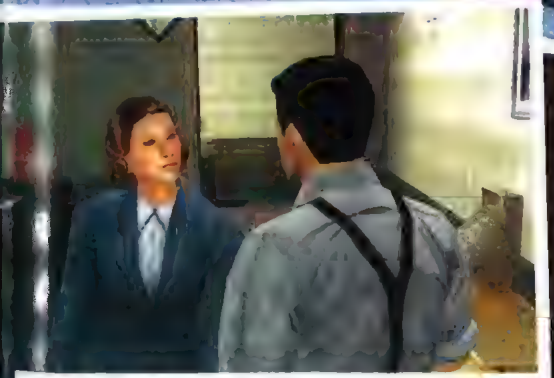
Wygląd i imię bohatera możesz ustalić samodzielnie – moduł tworzenia postaci jest bardzo rozbudowany i pozwala na wykreowanie takiej postaci, jaką sobie tylko zamarzysz. Jedynym ograniczeniem jest kolor skóry – są tu śniadzi mężczyźni, ale członkiem La Famiglia nie mógłby przecież być Chińczyk czy Murzyn, dlatego te rasy zostały wykluczone. Polityczna poprawność przegrała w tym przypadku ze zdrowym rozsądkiem. Dzięki Bogu!

Zamach myszką

Luca wprowadza cię w tajniki gangsterskiego rzemiosła, przez pierwsze kilka misji prowadzi za rączkę, a one same pełnią funkcję samouczka. Dowiadujesz się więc, jak bić się wręcz i strzelać z broni palnej, poznajesz sztukę zastraszania frajerów, uczysz się tajników jazdy samochodami z czasów Wielkiego Kryzysu. Tu pojawia się pierwsze poważne zastrzeżenie – system walki, choć zawiera szereg elementów, które po prostu musiały się w grze znaleźć biorąc pod uwagę tematykę (jest i „chwytanie za łachy" i „trzaskanie łbem o ścianę" oraz nieśmiertelne „z Baśki w nos"), jest mało wy-

Już niedługo zginiesz, Fredo...

Myszka do tyłu, myszka do przodu...



Nieważne, czy lokal usługowy należy do kobiety, czy mężczyzny – zanim zaczniesz pobierać haracz, niezbędne jest wcześniejsze „zmiękczanie pięścią" właściciela.

godny i nieintuicyjny – przynajmniej na PC. Ciosy zadaje się myszką – krótkie pchnięcie do przodu to szybki „strzał"; cofnięcie gryzonia (zamach) i szybkie popchnięcie go w przód (cios) to uderzenie dużo silniejsze. Na konsolach robi się to gałką pada, a wtedy walka jest płynna – korzystając z myszki motasz się po całej pokładce, machasz nią chaotycznie, a kiedy dookoła jest akurat gorąco – nawet histerycznie. Oczywiście można też podpiąć pod blaszak joypad, ale równie dobrze można by wymyślić do wersji PC-towej inny, bardziej dopasowany styl sterowania...

Strzał z konsoli

Rzecz kolejna to strzelanie. Tu znów wykorzystano rozwiązania wprost z konsol – wciśnięcie prawego przycisku myszy automatycznie namierza przeciwnika, możesz wtedy strzelać od razu lub ruszając myszką dokładniej wymierzyć, np. w kolano czy ramię. To rozwiązanie, o dziwo, spisuje się nawet nieźle, ale wymaga ogrania i przyzwyczajenia, bo jest niezgodne z intuicją PC-towych graczy nawykłych do tego, że w grach FPS inaczej wykorzystuje się prawy przycisk myszy, inaczej się też celuje.

Najsłabiej – i to ewidentnie wymaga poprawy – wypada model jazdy. Muzealne dziś auta zachowują się jak papierowe pudełka: trudno nad nimi zapanować, a misje samochodowe mają dość ciasne limity czasowe, margines błędu jest więc niewielki. Na szczęście wydaje się, że kłopoty z modelem jazdy to kwestia zmiany kilku parametrów w opisujących go algorytmach i w finalnej wersji gry, jeśli gdzieś tam w kodzie zamiast „f000a34b" wpisane zostanie „f000b34a", autka będą jeździły lepiej.

Don Corleone leży w szpitalu

Fabuła gry podąża za wątkiem wyznaczonym przez jej twórców – w przerwach między wykonywaniem kolejnych, istotnych dla jej rozwoju czynności możesz się zająć zadaniami dodatkowymi. Są to albo misje poboczne, zlecane ci przez różnych członków rodziny Corleone, albo zadania, które wymyślasz sobie sam, a dokładniej wymuszanie haraczy i przejmowanie kontroli nad różnymi mniej lub bardziej legalnymi „zakładami usługowymi" (od rzeźnika po lewe kasyno). Te sekwencje są dość ciekawe, bardzo dynamiczne – musisz na tyle mocno obić właściciela, by zechciał pójść na współpracę. Nie możesz jednak przesadzić, bo straci zdrowy rozsądek i rzuci się na ciebie z pięściami. A wtedy uspokoi go już tylko wielokrotne złamanie karku, najlepiej otwarte. Tego typu akcje mają wpływ na to, jak jesteś odbierany przez członków innych, konkurencyjnych rodzin mafijnych – musisz więc uważać, by przypadkiem nie rozniecić konfliktu z familią, która sprzyja rodzinie Corleone. A więc wszystko jak w GTA.

Jest fabularnie, caro mio...

Najwięcej frajdy jednak dają zadania fabularne, a to dlatego, że są one w bardzo zgrabny, sprytny sposób powiązane z akcją oryginalnego filmu „The Godfather". Kiedy ginie Luca Brasi, ty jesteś jego szoferem i widzisz wszystko przez okna restauracji, w której dochodzi do mordu. Kiedy strzelają do Don Corleone, ty spotykasz się z jednym z jego ludzi w zakładzie fryzjerskim – jesteś więc na miejscu, by wpierw eskortować ambulans z Ojcem Chrzestnym w drodze do szpitala, a potem, po strzelaninie na Brooklyn Bridge, samodzielnie go tam zawieźć. Jeśli w ten sam sposób fabuła gry i filmu powiązane są do samego końca, twórcy gry mogą liczyć na dodatkowe oczko w recenzjach – to inteligentny pomysł na to, jak z szacunkiem podejść do materiału wyjściowego w licencjonowanych grach. A w tym szczególnym przypadku szacunek jest przecież najważniejszy.

The Godfather to ciekawy, ale niepozbawiony wad klon GTA. Póki co.

Masz czas do jutra, do północy

Wersja beta, którą miałem okazję testować, w pełni zasługuje na to miano – wciąż brakuje tu wielu elementów (w tym dodatków, m.in. filmu dokumentalnego o powstawaniu gry), a kod ma kłopoty z kompatybilnością z niektórymi konfiguracjami sprzętowymi (na kartach ATI pokazuje brzydkie graficzne babolki, a na jednym z monitorów Samsunga nie pokazuje obrazu w ogóle). Mam też nadzieję, że engine graficzny zostanie zoptymalizowany i odrobinę podrasowany, bo płaskie, szare szyby pojazdów nie wyglądają w chwili obecnej zbyt ciekawie. Czasu do premiery jeszcze trochę zostało i jest szansa, że będzie on dobrze wykorzystany przez programistów z Electronic Arts. Na razie The Godfather to ciekawy, ale niepozbawiony wad klon GTA – mam jednak nadzieję, że w swojej finalnej postaci będzie to już Oskarowa produkcja. **CDA**

KUMPLE
SĄ GOTOWI

ZA CHWILĘ WEŹMIESZ UDZIAŁ W **WIELKICH AKCJACH** Z TWOIMI **NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI** Z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ **ODSTRZELIĆ** PARĘ TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW! **UŻYWAJ** ZRÓŻNICOWANEGO **SPRZĘTU BOJOWEGO** I NOKTOWIZORA, ABY PODEJRZEĆ RUCHY PRZECIWNIKA W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC **JEDNA RADA:** JEŻELI **CHCESZ PRZEŻYĆ**, CZĘSTO **OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIE** I WSPÓŁPRACUJ Z **RESZTĄ CHŁOPAKÓW!**

ODMASZEROWAĆ!

Już wkrótce w sprzedaży

www.rainbowsixgame.com

UBISOFT

PC DVD ROM

POLSKA WERSJA PL

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99,90 PLN

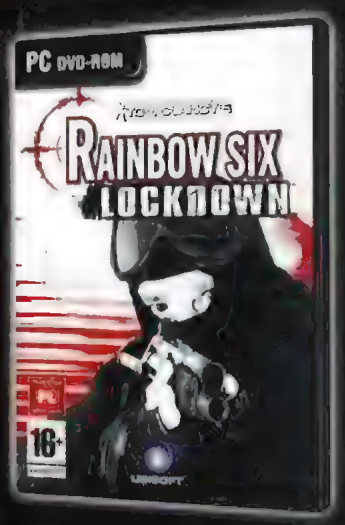
CENEGA

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier logo and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

Z ODDZIAŁU A TY?

TOM CLANCY'S

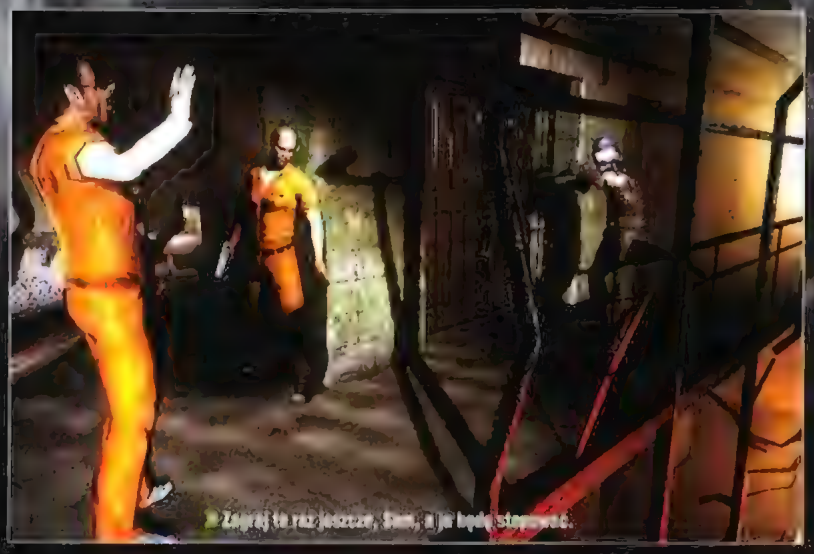
RAINBOW SIX LOCKDOWN



Czas Splinter Cell przeminął. Nadchodzi era Sama Fishera!

Tom Clancy's SPLINTER CELL™ 4 DOUBLE AGENT

Tom Clancy's Splinter Cell w świadomości użytkowników PC zaistniała w roku 2005, a więc zaledwie trzy lata temu. Mimo to zdaje się, że jest z nami od zawsze.


Zagraj to raz jeszcze, Sam, a ja będę strzelać.

GATUNEK: SKRADANKA
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2006
PRODUCENT: UBISOFT SHANGHAI/UBISOFT ANNECY
DYSTRYBUTOR: CENEGA
WWW.BEWARESAMFISHER.COM

Serce multiplayer

Za tryb multiplayer w Double Agent odpowiada francuskie studio Ubisoft Annecy. To zaś nie ustaje w staraniach, by wzbogacić świat Splinter Cell o nowe rodzaje rozgrywek sieciowych.

I tak klasyczny już tryb **„Coop."** uzupełniać ma mniejszy i szybszy **„Spy vs. Spy"**. Ten rozgrywany jest pomiędzy dwiema dwuosobowymi drużynami agentów Shadow Netu na symetrycznych, ale kompleksowych mapach.

Drugi z trybów to rozwinięcie wprowadzonego w Pandora Tomorrow trybu **„Vs."** Różnicę w stosunku do pierwowzoru stanowi fakt, że tym razem zmagać się będą drużyny nie dwu-, a trzyosobowe! Naturalnie mapy przewidziane dla 6 osób będą odpowiednio większe i bardziej skomplikowane. Do tego wprowadzone zostaną nowe zasady rozgrywek. Dla przykładu tym razem szpiedzy zmuszeni będą, już po wykonaniu określonych zadań, przedostać się do stref ewakuacji.

Ostatnim, ale kto wie, czy nie najciekawszym trybem multiplayer Double Agent jest zupełnie nowy tryb współpracy nazwany **„Challenge"**. Ten to klasyczne „ludzie kontra AI", w którym dwuosobowej drużynie złożonej z graczy przeciwstawione zostaną komputerowe boty.

Warto też dodać, że tym razem tryb multiplayer korzystać ma, tak jak część przeznaczona dla pojedynczego gracza, ze zmodernizowanej technologii Chaos Theory.

Sam musi się nauczyć radzić sobie bez pomocy charakterystycznej dla serii i postaci broni oraz high-techowych gadżetów.

To skutek niesamowitej wręcz popularności (łącznie **ponad 12,5 milionów sprzedanych egzemplarzy!**) i zarazem nieprawdopodobnego zgoła tempa wydawania kolejnych gier serii. W tej sytuacji jej twórcy – Ubisoft – zaskoczyli nas nie tyle ufawnieniem tytułu kolejnej, czwartej już części, ile zakresem i co ważniejsze – znaczeniem zmian w sprawdzonej już formule. Nie da się ukryć: tym razem wchodząc do „Splinter Cell HQ" rzeczywiście nie mieliśmy pojęcia, co nas tam czeka!

Zacznijmy jednak od początku. Mamy 2003 rok premiery wersji PC „szpiegowskiej" Splinter Cell. Nie jest to gra zupełnie nam nieznana – już kilka miesięcy wcześniej widzieliśmy ją w akcji na Xboksie. Jednak dopiero bliższy, nielimitowany czasowo kontakt z nią przekonuje nas, jak niezwykle dzieło zdołało stworzyć studio Ubisoft Montreal. Nasza opinia nie jest też wcale odosobniona. Wielu graczy, którzy nigdy wcześniej nie podejrzewali się o skłonności do gier thiefopodobnych i realizowali się w FPS-ach, nagle odkrywa, że bawi ich powolne, ale wcale nie mniej emocjonujące, tempo rozgrywki. Niezwykle atrakcyjne okazuje się także unikanie konfrontacji z przeciwnikami, zamiast automatycznej eliminacji. W parze z ocenami idą finanse – Splinter Cell sprzedaje się znakomicie.

Podwójna spirala sukcesu

Ubisoft szybko dochodzi do siebie po początkowym szoku i ogłasza plany stworzenia sequela Splinter Cell. Ten zawierać ma wszystko, co przyczyniło się do sukcesu poprzedniczki. Są to: sceneria thrillerów politycznych Toma Clancy'ego, postać „zwykłego bohatera" Sama Fishera, technologia umożliwiająca tworzenie wiarygodnych cieni. Zaskakuje jednak świat zleceniem realizacji ciągu dalszego – wydanej w 2004 Pandora Tomorrow – studiom Shanghai oraz Annecy. Decyzja ta pozwala zrealizować jednocześnie dwa cele – uzupełnić uniwersum Splinter Cell **o znakomity, jak się okazuje, tryb multiplayer**, a także – o czym gracze dowiedzą się później – dać czas studiu Montreal na przygotowanie technologii, która stanowić będzie bazę bardzo dobrej części trzeciej. Tą jest pochodząca z 2005 Chaos Theory.

Zmiana sprawdzonej formuły

Zaskakujące nawet dla twórców serii pasmo sukcesów nie jest w stanie uśpić ich czujności. Wiedzą, ile prawdy zawiera się w twierdzeniu, że „kto nie idzie naprzód, ten się cofa". Mają też świadomość, że dotychczasowa formuła Splinter Cell, tej zabawy w superszpiega, pozwala wyłącznie rozwijać jej poszczególne elementów, nie daje natomiast możliwości wprowadzenia faktycznych innowacji. Stąd też idea, by serię zrewolucjonizować czy wręcz odkryć na nowo – dać graczom możliwość sprawdzenia się w zupełnie nowej sytuacji i w nowych warunkach. Zadanie zaplanowania i wdrożenia tej małej rewolucji, zgodnie z „podwójną" procedurą Ubisoftu, powierzono studiom odpowiedzialnym za Pandora Tomorrow, które rozpoczęły prace – również tradycyjnie – na długo przed premierą Chaos Theory.

Strzeż się Sama Fishera

Pierwsze przecieki dotyczące ciągu dalszego historii Sama Fishera były bardziej niż niepoko-

Sam, a umiesz włożyć sobie pistolet w oko?

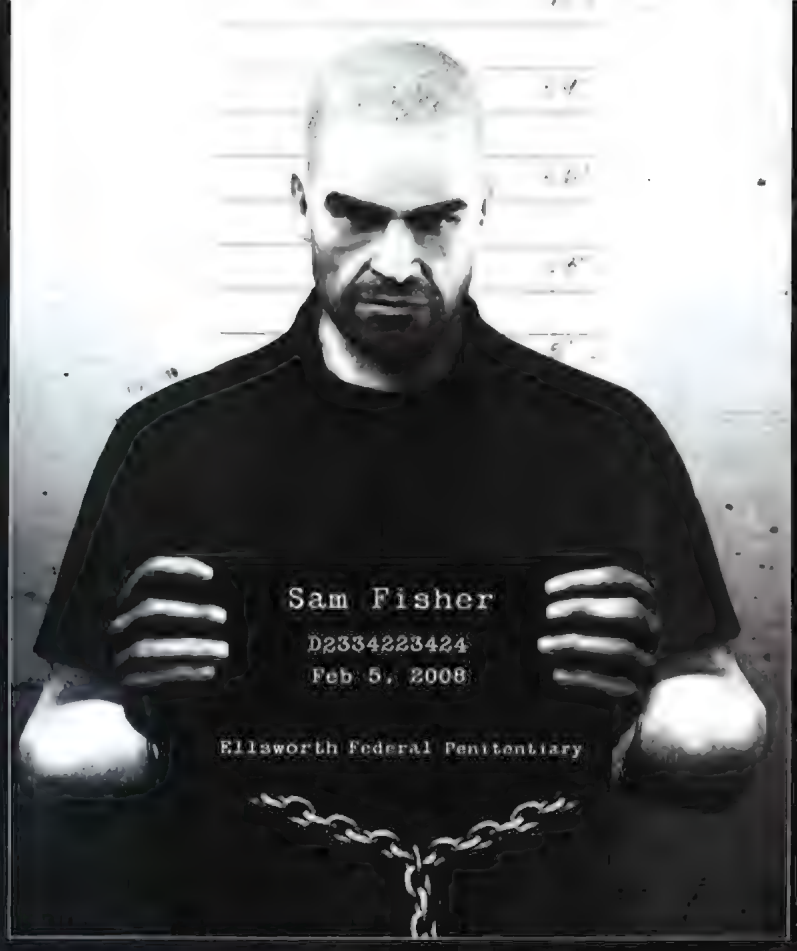
Przecież ja tu tylko sprzątam!

Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials

Essentials to pierwsza próba przeszczepienia serii Splinter Cell na konsolę przenośną Sony PSP. Tworzona w studiu Ubisoft Montreal ma być zarazem sequelem Double Agent, jak również prequelem całej serii Splinter Cell!

Ten pozorny paradoks staje się jasny i zrozumiały, gdy dodać, że gra rozpoczynać się ma w punkcie, w którym kończy się Double Agent. Jej treść jednak stanowić mają wybrane, zaprezentowane jako retrospekcje epizody z wcześniejszych etapów życia Sama Fishera. Dane nam więc będzie cofnąć się wraz z nim w czasy, gdy był żołnierzem Navy SEAL (Kolumbia, 1992), przeżyć ponownie jego pierwszą misję w Third Echelon (Jugosławia) czy odwiedzić – celem zniszczenia fabryki broni – miasto Warszawę w stanie Indiana.

Dodatkowym wabikiem dla miłośników serii jest misja z okresu pomiędzy Pandora Tomorrow a Chaos Theory, nakazująca odzyskać skradziony wcześniej arsenał NSA. Inne atuty Essentials to m.in. kompleksowość grafiki porównywalna z tą dostępną na PlayStation 2, a także zupełnie nowy ekwipunek i – uwaga! – tryb multiplayer w stylu tego wprowadzonego w Pandora Tomorrow. Wszystko wskazuje więc na to, że na liście zakupów fanów serii Splinter Cell w tym roku znajdzie się nie sama Double Agent, ale również PSP i Essentials.



Przekonamy się, że pod pancerzem i maską z noktowizorem kryje się zwykły człowiek, a nie Superman.

jące. Minął zaledwie rok od wydarzeń, jakich świadkami, a poniekąd także sprawcami byliśmy w Chaos Theory. Dla Fishera był to rok wydarzeń przełomowych. Serię rozpoczęła **tragiczna śmierć córki** potrąconej przez samochód kierowany przez pijanego kierowcę.

Nagłe i nieoczekiwane odejście jego ostoi w świecie nieustającego napięcia i zmiennych sojuszy stało się przyczyną jego wielomiesięcznej depresji. Zdaje się też, że coś w nim pękło, coś się zmieniło – niejasne pogłoski o zejściu z drogi cnoty potwierdziły się w chwili nagłośnionego przez media aresztowania Fishera pod zarzutami – uwaga – zbrojnego rozboju i zabójstwa...

Pamiętajcie: nigdy nie grajcie w rosyjską ruletkę przy użyciu pistoletu.

Gorszy lepszy Fisher

Sam Fisher... Nagle postarzały, z ogoloną głową i tatuażem na karku, odziany w pomarańczowy drelich więźnia, z rękami skutymi kajdankami... Posępne mury Ellsworth Federal Penitentiary – więzienia fedaralnego w Ellsworth... **Z pewnością nie tego spodziewaliśmy się po największym bohaterze naszych czasów.**

Na szczęście jedno się nie zmienia – Fisher wciąż stara się postępować słusznie. Śmierć Sary sprawiła jedynie, że całkowicie poświęcił się swej misji. Ukojeniu w działaniu służy zgłoszenie jego kandydatury do Związku Bezpieczeństwa Narodowego (National Security Association) na Non Official Cover – **agenta utajnionego.** Pierwszym zadaniem nowego NOC-a jest wniknięcie w struktury amerykańskiej organizacji terrorystycznej John Brown's Army i uniemożliwienie realizacji jej planu. **Sam Fisher staje się podwójnym agentem** – tytułowym Double Agent.

Double Splinter Cell

Za kampanię single player w czwartej części serii odpowiada studio Ubisoft Shanghai. To właśnie oni, już w Pandora Tomorrow, wyszli z pomysłami, które teraz stać się miały bazą nowego lepszego Splinter Cella. Przypomnijcie sobie misję w Jerozolimie. Nasz kontakt, Dahlia, okazuje się zdrajczynią. Rozkaz nadzorującego akcję Lamberta jest jasny – zabić. Niby nic prostszego – pociągnąć za spust. A jednak bardzo wielu testerów i następnie graczy wolało narazić się na konsekwencje niewykonania bezpośredniego polecenia, niż mieć na sumieniu wirtualne życie. **Podobnych prób charakteru w Double Agent będzie wiele.**

Dzięki tym prostym w gruncie rzeczy zabiegom – ukazaniu reakcji bohatera na śmierć najdroższej osoby i następnie – postawieniu go (wielokrotnie!) w sytuacjach, w których przychodzi mu wybierać pomiędzy wyłącznie złymi alternatywami, dane nam będzie poznać go bliżej. **Przekonamy się, że pod pancerzem i maską z noktowizorem kryje się zwykły człowiek, a nie Superman.** Człowiek, któremu nieobce są dylematy moralne, człowiek mający, tak jak każdy, uczucia.

Technologiczna awangarda

Jak już wiemy, Sam Fisher w Double Agent pozbawiony zostanie zaplecza technologicznego Trzeciego Eszelonu. Nie jest to, jak zdradzają twórcy gry, do końca prawda. W rzeczywistości dane mu będzie w co najmniej kilku misjach chwycić wysłużony SC-2000 i przywdziać stanowiący cechę charakterystyczną całej serii trzypunktowy wizjer.

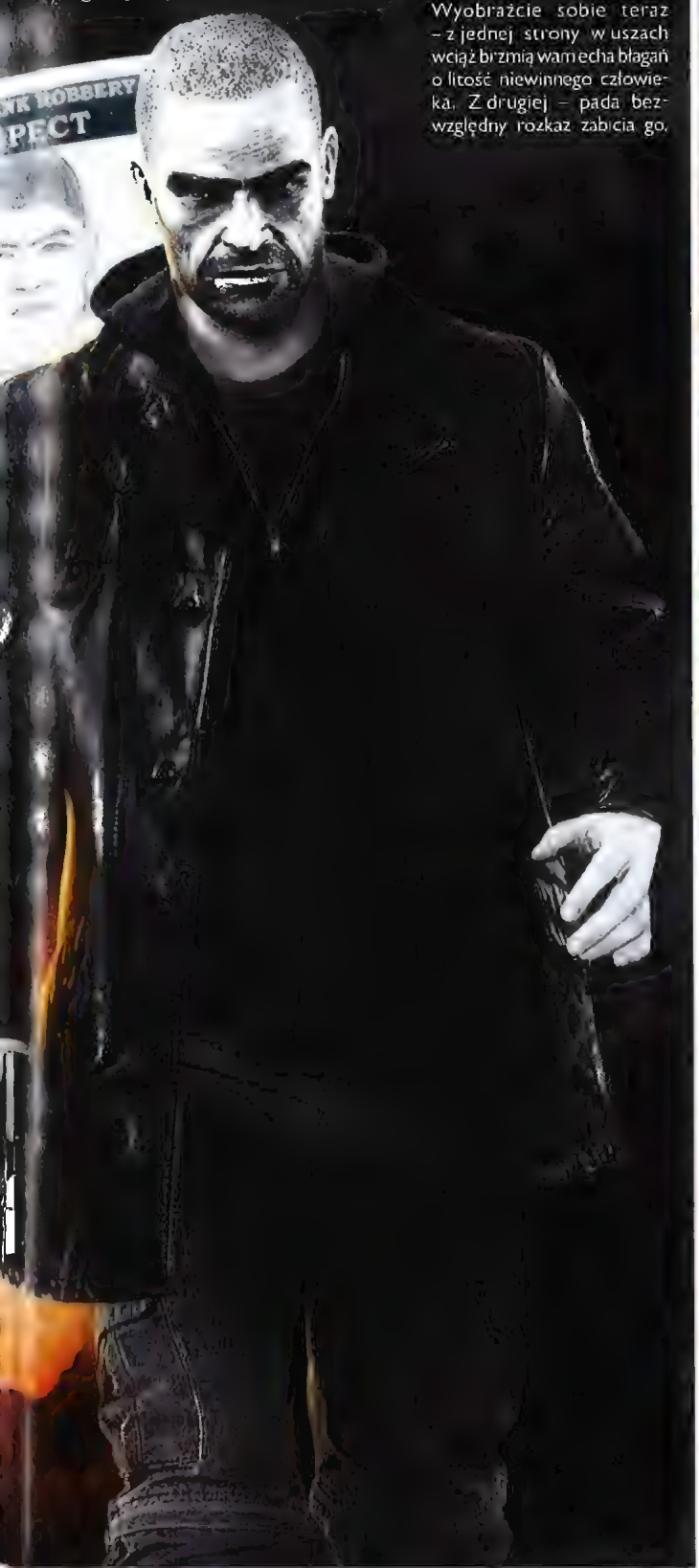
Co więcej – każdy z tych sprawdzonych po wielokroć gadżetów wyposażony ma być w nowe funkcje. Wizjer – prócz trybów wzmacniania źródeł światła, ukazywania świata w podczerwieni czy filtrowania obrazu pod kątem pól elektromagnetycznych, wyposażony został w Wave Vision, a więc dosłownie **widzenie dźwięków!**

Inne utensylia to np. urządzenie do cięcia szkła czy elektryczna wciągarka. Do tego dodać należy cały arsenał środków dostępnych terrorystom. Dane na temat tych ostatnich jednak pozostają jak na razie utajnione. Jedynym, co udało się wydobyć z twórców, jest to, że być może pojawi się wreszcie funkcja używania broni porzuconej przez przeciwników.

Podwójna lojalność

Przykłady wyborów moralnych, jakie czekają nas w Double Agent, można by mnożyć. Jeden z bardziej przejmujących dotyczy sytuacji nieral z początku gry. Dzieje się to niedługo po ucieczce z więzienia (która wymagać będzie porwania śmigłowca WNN) i dotarciu do Nowego Orleanu, w którym mieści się kwatera główna John Brown's Army. Już na miejscu postawiony zostaje przed nami zakładnik - pilot wspomnianego śmigłowca.

Wyobraźcie sobie teraz - z jednej strony w uszach wciąż brzmią wam echa błagań o litość niewinnego człowieka. Z drugiej - pada bezwzględny rozkaz zabicia go.



American Conquest
Północ - Południe

„Północ - Południe kontynuuje tradycję American Conquest. Dobrą tradycję, dobrej strategii."

GRY OnLine www.gry-online.pl

Poznaj nowy wymiar strategii czasu rzeczywistego!

- Doskonała kontynuacja legendarnej serii gier strategicznych - American Conquest.
- 55 dramatycznych bitew m.in. bitwa o Nowy Orlean, wojna secesyjna, wojna o wolność w Teksasie.
- 9 wielkich kampanii.
- 5 stron konfliktu.
- Realizm historyczny: wszystkie wykorzystane w grze mapy, mundury, bronie i insygnia oparte są na swoich historycznych pierwowzorach.

79,90 PLN

Patronat medialny MAGAZYN HISTORYCZNY MÓWIĄ WIEKI

JUŻ W SPRZEDAŻY!

www.americanconquest.sztab.com

12+ www.pegi.info

PL

PC DVD ROM

Wydawca gry w Polsce
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37

Revolution Strategy

cdv

© 2005 CDV Software Entertainment AG and Revolution of Strategy. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV logo CDV logo i American Conquest Północ-Południe są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG i Revolution of Strategy w Stanach Zjednoczonych i/lub w Wielkiej Brytanii i/lub w innych krajach.

RPG NOWEJ GENERACJI!

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

BETHESDA SOFTWORKS
Bethesda SOFTWORKS a ZenMax Media company
2K GAMES

Strażak Sam.

Jeśli pociągniecie za spust – mniejsze zło – zdobędziecie zaufanie JBA, a główne zadanie stanie się łatwiejsze. Jeśli zawahacie się – terroryści będą was mieć na oku i być może w ostatecznym rozrachunku zamiast jednego będziecie mieć na sumieniu tysiące istnień... **Wybór należy wyłącznie do was.** A jak widać, prosty nie będzie.

Wybory i konsekwencje

Niewiele zatem będzie przesady w twierdzeniu, że **istotą Double Agent jest balansowanie na cienkiej linii** pomiędzy wymogami „przyjaciół" z John Brown's Army i częstokroć sprzecznymi z nimi poleceniami National Security Agency. **Możliwe ma być przy tym ukończenie gry także drogą wyborów ekstremalnych.** W takich przypadkach zmieni się znacząco jej fabuła i... sama rozgrywka!

Jeśli Fisher okaże się zbyt „miękki", zadanie przeniknięcia do struktur John Brown's Army może się okazać mocno utrudnione. Wtedy jednak z pomocą przyjdzie nielubiąca „piątej wolności" NSA, która w części zadań zapewni osłonę, w innych udostępni dane wywiadowcze czy nawet bezpośrednie łącze z satelitą szpiegowskim.

Jeśli jednak będzie zbyt „twardy", prócz tego, że nie będzie już nigdy w stanie spojrzeć w lustro, to kto wie, czy nie zostanie „zapomniany" przez swych prawdziwych mocodawców... Jednocześnie jednak łatwiej mu będzie zdobywać dane – terroryści będą w stosunku do niego bardziej szczerzy, a dostęp do pomieszczeń kwatery głównej zdecydowanie łatwiejszy.

Ograniczenia i atuty

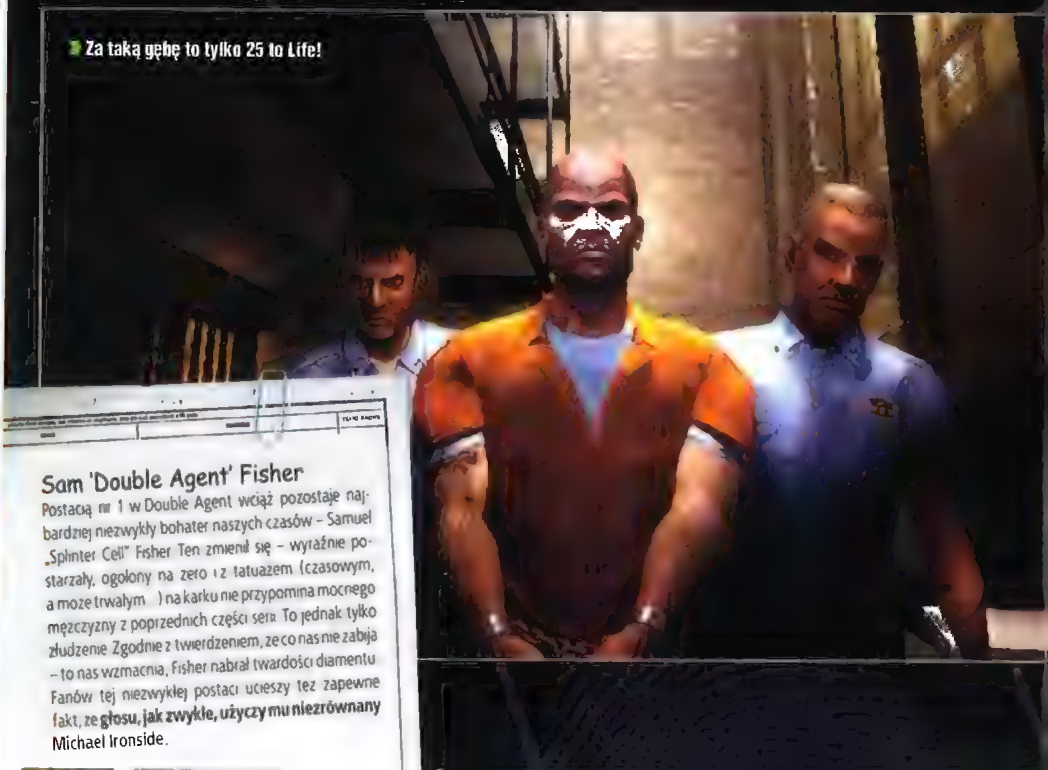
Pierwszym krokiem do pozyskania „nowych przyjaciół" będzie jednak sama ucieczka z więzienia. Jednocześnie będzie ona dla nas szkołą przetrwania w nowych warunkach. To dlatego, że w Double Agent Sam Fisher zostaje właściwie – zwłaszcza na początku – odcięty od jego mocodawców, amerykańskiej Agencji Bezpieczeństwa Narodowego. To oznacza, że **musi się nauczyć radzić sobie bez pomocy charakterystycznej dla serii i postaci broni oraz high-techowych gadżetów** jak gogle nokto- i termowizyjne. Pozostanie jedynie nóż i... nadzwyczajne umiejętności, nabyte i doprowadzone do mistrzostwa w ciągu wielu lat służby. Będzie mieć też okazję – uwaga – **pływać i nurkować.**

Pozbawienie go przewagi technologicznej nie oznacza więc, że Fisher z myśliwego stał się zwierzyną łowną, a jedynie to, że będzie zmuszony lepiej korzystać z możliwości oferowanych przez otoczenie i... współpracujących z nim sprzymierzeńców.

Fisher solo i w duecie

Sam Fisher z Double Agent ma jeszcze jedną przewagę nad sobą samym z poprzednich części serii. Różnicę stanowi obecność **kierowanych przez komputer sprzymierzeńców, spełniających poniekąd rolę partnera z sieciowego trybu „Coop" w Chaos Theory.** Pomocnik taki pojawi się już w pierwszej misji gry – ucieczce z ogarniętego pożarem i zamieszkami więzienia w Ellsworth. Będzie nim wspomniany terrorysta – Jamie Washington, który współpracować będzie z naszym bohaterem w drodze ku wolności. Razem będą w stanie np. przedostać się do kanału wentylacyjnego niedostępnego w normalny sposób czy eliminować jednocześnie dwóch przeciwników. **Tego typu wspólnych operacji ma być**

Głowa Sama Fishera obecnie składa się z ponad 3000 wielokątów – a więc tylu, ile liczyła w Chaos Theory cała jego postać.

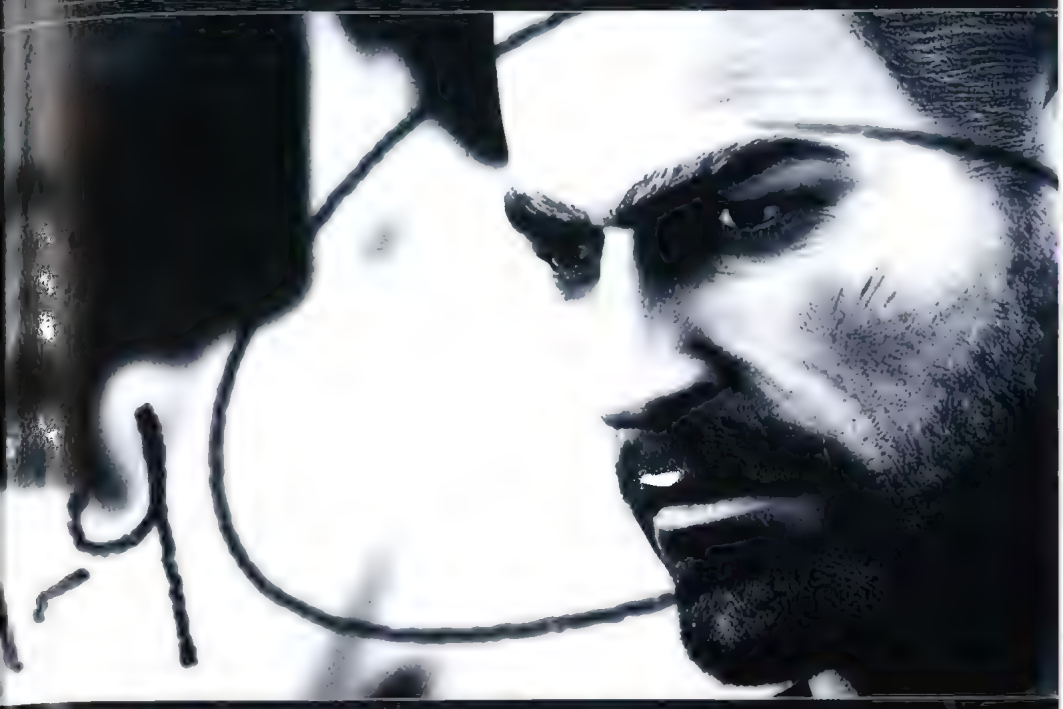

Za taką gębę to tylko 25 to Life!

Sam 'Double Agent' Fisher

Postacią nr 1 w Double Agent wciąż pozostaje najbardziej niezwykły bohater naszych czasów – Samuel „Splinter Cell" Fisher. Ten zmienił się – wyraźnie postarzały, ogolony na zero i z tatuażem (czasowym, a może trwałym...) na karku nie przypomina mocnego mężczyzny z poprzednich części serii. To jednak tylko złudzenie. Zgodnie z twierdzeniem, że co nas nie zabija – to nas wzmacnia, Fisher nabrał twardości diamentu. Fanów tej niezwykłej postaci ucieszy też zapewne fakt, że **głosu, jak zwykle, użyczy mu niezrównany** Michael Ironside.

Splinter Cell The Movie?!

Zainteresowanie Hollywoodu serią Splinter Cell nie jest niczym nieoczekiwanym ani nowym. Jej twórcy – Ubisoft – jednak nie zamierzają spieszyć się z odsprzedażą praw do ekranizacji (zwłaszcza że popełnili już ten błąd w przypadku FarCry, który trafił w ręce niesławnego Uwe Bolla). Dlatego jak dotąd znane jest jedynie nazwisko scenarzysty ewentualnego filmu – Raymonda Bensona – autora dwóch powieści osadzonych w świecie Splinter Cell. Naturalnie szczegóły dotyczące fabuły pozostają tajemnicą. Wszystkim, co udało się wydobyć od autora, jest zapewnienie, że scenariusz nie bazuje na żadnej grze ani książce i stanowi zupełnie odrębne dzieło.



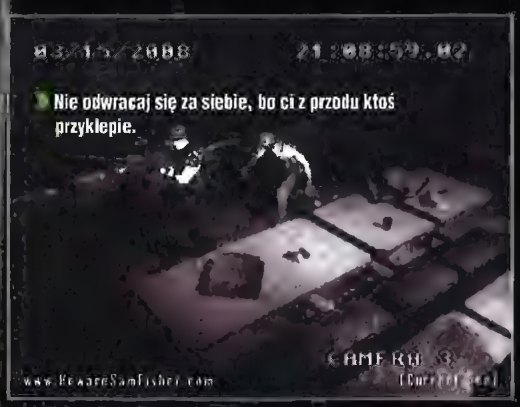
Czasem będziesz miał wybór wyłącznie pomiędzy złem i większym złem.

w Double Agent więcej. Co przy tym ciekawe, partnerów stanowić mają zarówno terroryści, jak i agenci Trzeciego Szczebla.

Kompleksowe i dynamiczne

Inną cechą kampanii single player czwartej części serii Splinter Cell, zaczerpniętą wprost z trybu multiplayer Chaos Theory, jest **kompleksowość map**. I nie chodzi tylko o to, że stały się one większe niż te pamiętane z poprzednich gier. Ważne jest przede wszystkim to, że **istnieje znacznie, znacznie więcej dróg wiodących do celu i przynajmniej kilka różnych sposobów jego realizacji!**

Do tego – jak choćby w przypadkach wspomnianego więzienia federalnego w Ellsworth czy w ogarniętej wojną domową Kinszasie – stolicy Demokratycznej Republiki Konga (oprócz nich odwiedzimy także Nowy Jork, Waszyngton, Meksyk, Islandię i Arktykę) – **mają one być w pełni dynamiczne**, tj. ulegać będą nieustannym zmianom. Do tego ogromną różnicę w stosunku do wcześniejszych gier serii stanowią misje dzienne, w których rolę cieni spełniać będą – uwaga – mgła czy dym. Warto dodać, że **zmienne warunki pogodowe tym razem mają mieć faktyczny wpływ na rozgrywkę**: przemoczony strażnik może zrezygnować z warty, z drugiej strony – otwarte wcześniej okno może się nagle okazać zamknięte.



Kryptonim: PC 360

Double Agent tworzona jest na bazie zmodernizowanego engine'u Chaos Theory. Tym razem jednak wersja PC i Xbox 360 (Ubisoft Shanghai) tworzona jest całkowicie odrębnie od tej na konsole PlayStation 2, Xbox i GameCube (Ubisoft Montreal). Dzięki temu możliwe stało się wykorzystanie pełni możliwości zaawansowanego sprzętu i możemy mieć pewność, że nasza wersja będzie wyglądać najlepiej ze wszystkich. Dbałość o to, by tak rzeczywiście było, przejawia się choćby w fakcie, że wśród 176 postaci niezależnych występujących w grze nie znajdziemy dwóch identycznych.

Inny na to dowód stanowi... głowa Sama Fishera, która obecnie składa się z ponad 3000 wielokątów – a więc tylu, ile liczyła w Chaos Theory cała jego postać. Nieodmiennie znakomite są także animacje szkieletowe i – kolejny znak charakterystyczny serii – fizyka obiektów miękkich: ubrań, zasłon itp.

ETA: wrzesień 2006

Niestety, na sam koniec pozostawiliśmy wieść złą. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent nie ukaże się, jak wcześniej zapowiadano, wiosną, a dopiero we wrześniu 2006 roku. Powody opóźnienia nie są znane – mówi się o chęci doprowadzenia do jednoczesnej premiery gry na wszystkich przewidzianych platformach. Nieco ciszej i mniej formalnie jako przyczynę podaje się problemy z zachowaniami komputerowych partnerów, którzy nie są tak inteligentni, jak życzyliby sobie tego ich twórcy. Tak czy inaczej – nawet jeśli w zapowiedzi z numeru 01/06 myliliśmy się w wielu kwestiach, jedno wciąż pozostaje niezmienne: czas Splinter Cell przeminął. Nadchodzi era Sama Fishera! **|CDA|**

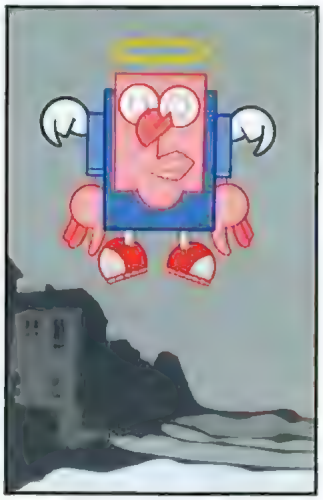
JUŻ WKRÓTCE W SKLEPACH!

Akcja/Zręcznościowa/TPP	7	RPG	1
FPS	3	RTS/strategia	2
Potrzeźnicja	1	Samochodowa	3
Przygodowa	1	Sportowa	3

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 21 GIER

GAME WALKER

Hej! Równo 21 gier. (Czyli Black Jack albo „oczko".) I to lepszych niż miesiąc temu. A następny numer zapowiada się jeszcze lepiej. To aby do wiosny! :) Aha – Czarny Iwan nieobecny (w GW) nieusprawiedliwiony. Bo co to jest te marne 39 stopni gorączki? Phew...



Autor: Błażej Wiśniewski

"O, Michalczyk znowu pornosy z internetu ciągnie!"

18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

Od gema: Pedal to the Metal, czyli Gaz do Dechy, to na lepsza jak dotąd część truck-simowej serii 18 Wheels of Steel (uwaga: uważam tak, nawet mimo że dostępny jest już jej sequel – nieudany Convoy).

Qn`ik: Znamienne. Najlepsza część serii i 6/10.
Smuggler: W IV RP nie zamierzam mieć do czynienia z grami, w których jest apoteoza pedalstwa! Już w samym tytule! Oburzające! (No co, reaguję jak większość polityków...)
eld: Ciekawe, czemu chodzisz całą zimę w takim moherowym bereciku...
Smuggler: Bo po zakończeniu kariery w CDA to se Polską porządzę, oj, porządzę, aż ci biało-czerwony krawat zzielenieje...
Allor: Chciałbym w tym miejscu jasno powiedzieć, że od powyższych odpowiedzi stanowczo się odcinam. To mówiłem ja, Jarząbek.
gem: Wy tu sobie pogaduszki urządzacie, a tam naszych panie biją.
Hut: Ruskie? Ruskie biją? Naszych kierowców ciężarówek?
gem: Ruskie panie.
Smuggler: Ech, ruskie pierogi... niam, niam, niam...
Alkohochlik: „Niam" to takie bezzębne „mniam" Smugglera.

Gatunek:	ekonomiczny (w każdym znaczeniu) truck-sim
Podobne do:	wcześniejszych gier serii 18 Wheels of Steel
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	6
Demo:	DVD 03/06
Strona w CDA:	098

25 to Life

Od Huta: Kolejna próba zbicia kapitału na sukcesie GTA: San Andreas. Niestety przeciętna, pozbawiona jakiegokolwiek oryginalnego i ciekawego pomysłu, na dodatek zrealizowana na słabym poziomie. Eidos wydał ją chyba tylko dlatego, że nie miał co zrobić z gotowym kodem...

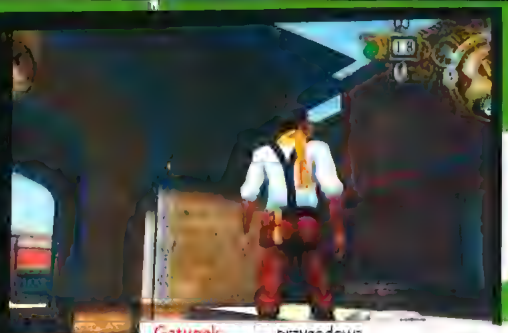
Smuggler: 25 out of 100? No, powiedzmy 50.
Mac Abra: Drętwe gry gangsterskie to gorzej jak ciepła wódka bez zakąski. Też się chce szybko rzygać, nawet jeśli wchodzi w miarę bezboleśnie. A tak serio: pograć można, ale po co? Lepiej włączyć które GTA.
Allor: Ciekawe, ile jeszcze wody w Wiśle upłynie, zanim pojawi się jakaś prawdziwa konkurencja, taka przez duże K... Bo to tutaj najlepiej po prostu zignorować.
Smuggler: Na razie to się słowa na duże K cisną na usta... z przyczyn różnych.
eld: A ty znowu o tych biednych Ka... znaczy ptakach, na które się poluje. Z psami.
gem: W sadach potarganych przez wiatr. Z psami rudymi nakarmionymi.
CormaC: Weź ty soble Gem myśli uczesz. :)

Gatunek:	akcja
Podobne do:	Max Payne
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6
Strona w CDA:	054

80 Days

Od EGM: Kolejna granamotywach (specjalnie piszę jednym słowem) klasycznej powieści Juliusza Verne'a. Bardzo na motywach, bo z pierwowzoru pozostała tylko podróż dookoła świata w 80 dni. Do tego parę rzeczy, które zawsze mnie wkurzają w przygodówkach + nieco baboli. Efekt finalny jest jak dwudniowa bułka: zjeść można, tylko po co, gdy można schrupać świeży rogalik?

Mac Abra: 6+... Oczom nie wierzę. W życiu nie zagram w przygodówkę, której EGM dał mniej jak siedem. Szczerze mówiąc, z obawą uruchamiam takie, którym dał mniej niż 8.
Smuggler: Ja tam jestem w szoku, że w ogóle mógł dać przygodówce taką ocenę. :)
Czarny Iwan: Może chory?
eld: Albo gust mu się zmienił? Może teraz gra tylko w superkrwawe naparzanki?
Smuggler: Albo w WoW i słucha szwedzkiego metalu... Biedny EGM, tak zglupieć na starość. :P
Mac Abra: Myślę, że to Chuck Norris dał mu ultimatum.
Allor: Cóż, nawet EGM nie chce się z Kopniakiem Z Półobrotu spotkać...
Smuggler: Nie, moim zdaniem, on po prostu nie chce zniszczyć wiary Chucka w siebie.



Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	innych przygodówek na motywach Verne'a
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6+
Demo:	w Sieci, 600 MB z dużym hakiem
Strona w CDA:	070

Backyard Skateboarding

Od Huta: Śmieszna rzecz – podróba dorosłej symulacji jazdy na desko- co z dzieciakami w roli głównej. Zazwyczaj nie piszemy o takich grach w naszym poważnym magazynie, ale tym razem trudno się było oprzeć – choć Backyard Skateboarding przeznaczony jest dla najmłodszych i ja bawiłem się przy nim świetnie.

Smuggler: Tony Hawk dla tych młodszych graczy. Bardziej młodszych niż młodych.
Mac Abra: ...dawaj!
Smuggler: ...ale, jak widać powyżej, i starzy pograją.
Allor: Graficznie może nie powala, ale sympatyczne bardzo. Nie tylko dla młodszego rodzeństwa!
gem: Ale i dla starszego małżeństwa. Bez pokrewieństwa.
Qn`ik: I przekleństwa człowieczeństwa, yo.

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	Tony Hawk's Undeground 2
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	6+
Strona w CDA:	086

Bet on Soldier PL

Gatunek:	FPS
Podobne do:	UT?
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB + shadery
Ocena:	7
Strona w CDA:	099

Od CormaCa: Przyzwoita kinowa lokalizacja. Największym babolem BYŁA źle wydrukowana instrukcja (puste kartki). Ale dzięki naszej interwencji podmieniono złe egzemplarze. Tak przynajmniej zapewnia dystrybutor.

Smuggler: I tak zło zostało pokonane dzięki Bójce, Brawurce i córce Makówce... eee... corMakówce. Atomówki z CDA rulez! :DDD
Allor: Spoko, nie cieszcie się za szybko i tak zaraz Wielki Małp'szon znowu coś popsuje. ;P
Hut: Małpiszon popsuje, Dexter naprawi.
gem: Małpa nie ciele, sobie poradzi. Skąd ukrop ciecze, tam palca wsadzi.
Qn`ik: Nieładnie tak mówić o przyszłym wicepremie...

Dobra Huta

Tym razem z wyższej półki – jeśli miałbyś ochotę przeczytać inteligentną, śmieszną książeczkę, polecam „Ćwiczenia stylistyczne" Raymonda Queneau. Maleństwo napisane przez tego francuskiego pisarza w 1947 roku. To prosta historyjka – narrator wpierw patrzy na małą przepychankę pasażerów w autobusie, po czym, tego samego dnia dostrzega jednego z jej bohaterów, który rozmawia ze swoim znajomym na ulicy. Liczy się to, jak co jest napisane. Ta banalna dykteryjka zapisana jest na 99 sposobów, za każdym razem w innym stylu. To prawdziwa uczta dla tych, którzy lubią słowo pisane. Polecałbym też wszystkim potencjalnym współpracownikom CD-Action – i kandydatom na nich – warto zobaczyć, jak wiele zrobić można z najprostszą historyjką, jeśli przyłożyć się trochę do formy.

Combat Wings

Gatunek:	strzelanka
Podobne do:	Pacific Warriors, World War II: Pacific Heroes
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA:	084

Od elda: Dobre, bo polskie. A poważnie to Combat Wings jest naprawdę przyjemną strzelanką lotniczą w realiach II wojny, wprawdzie dość prymitywną, ale trudno wymagać od niej przesadnego realizmu. Ważne, że gra się bardzo sympatycznie.

Smuggler: Pełna zgoda. A uwzględniwszy cenę (10 zł!), uważam, że kupić warto. Bardzo warto.
gem: Zgoda! Zgoda! A pan w sklepie flaszkę poda!
Mac Abra: Sympatyczne strzeladełko. I nawet bez płytki chodzi. Ale ja jednak gram w Break Quest. To dopiero gierа!!!
Hut: Strzeladełko? Co to za perwersyjne słowo?
Allor: Słyszałem, że na starość wypacza się nieco widzenie świata... Cóż, trudno w to teraz nie wierzyć...
Smuggler: Odpal BQ i pogadamy. Sam zarwałem kilka nocek przy tym, a chciałem „tylko popatrzeć, czym się tak Qn`ik podniecał".
Qn`ik: Co prawda, nie wiem, co ma BQ do CW, ale zgadzam się, że obie gry są świetne. Choć BQ ciut lepsza (co zresztą widać w ocenie – jasny gwint, zgadzam się z eldem!).

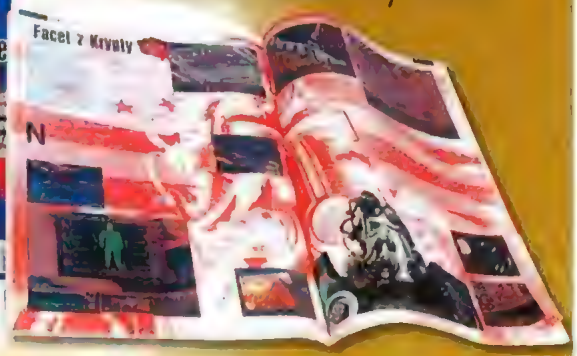
KINOWA MĘKA

Byłem na „King Kongu" – wraz z żoną – dopiero w połowie stycznia, z braku czasu. Na sali multipleksu góra 20-30 osób. Obok mnie siadły dwie panny w wieku – bo ja wiem? – 15-17 lat. Jedna w bluzeczce odsłaniającej nie tylko pępek, ale i dużo powyżej. (W zimie?! Zeby choć tam miała specjalnie co eksponować, poza tłustawym brzuszkiem...) Siadły, wyciągnęły big-maki z firmowych opakowań, zaczęły ciamkać fast-fujjja i gadać. Poszły reklamy, film się zaczyna – panny nadal gadają. Film trwa. Panny gadają. Głośno, bo dźwięk im przeszkadza. Potem jedna wyciągnęła jakąś wypasioną (czytaj: migoczącą mnóstwem diodek) komórkę. I dawaj sesemesa dziabać. Naturalnie głośność klawiszy ma na maksa ...Piiiiiip! Dostała odpowiedź. Streszcza treść kolezance (głośno, bo jej dźwięk przeszkadza) i dawaj wypiskiwać odpowiedź. Kolezanka doradza, co ma pisać. Ale że dźwięk jej przeszkadza, musi to parę razy GŁOŚNO powtarzać. A potem już poszło z górki: piiip, głośne odczytanie (...bo im dźwięk przeszkadza) tego, co przyszło, równie głośna (bo im dźwięk...) narada, co odpisać, wklikiwanie odpowiedzi itd. Jestem rozdarty pomiędzy chęcią wyrwania komórki z łapy panny i jej zdeptaniem, a wydarciem ryja (bardzo głośno, bo dźwięk przeszkadza) albo (najchętniej!) zdjęciem buta i walnięciem owym butem (z obcasa) panny w łeb. Mocno, bo mi ich dźwięk głosów bardzo przeszkadza. Ale że żona przewidująco trzyma mnie za rękę, więc cierpię w milczeniu.

Gdzieś po dwóch godzinach filmu komórka zgasła. A gdy umierający Kong zsuwał się z wieżowca, a jakiś nastoletni maczo (w samym środku mutacji głosu) zarżał głośno na ten widok osło-kretyńskim śmiechem (jak wiadomo, nastoletni twardziele wszelkie uczucia wyższe wyrażają takim rechotem), sesemesofilka głosem wyraźnie nabrzmiałym łzami warknęła do koleżanki: *No, co za debil! Normalnie @#$% wezmę buta i mu przyp****!!!*

Szczerze mówiąc, wybaczyłem jej w tym momencie wszystko. Ale jednak rżącym osłom i pannom z komórkami gorąco polecam, aby rozglądali się, czy w kinie ktoś nieco starszy od nich niespodziewanie, z morderczym wyrazem twarzy nie ściąga buta z nogi. (Po ciemku to można łatwo wyczuć.) Bo to będę ja. I nie będę miał wówczas litości. Naprawdę taniej i zdrowiej wyjdzie wam rżenie i wysyłanie smsów przy oglądaniu czegoś na diviksie, a mnie zaoszczędzicie stresu związanego ze sprawą karną o ciężkie pobicie nieletniego. A i dźwięk nie będzie wam przeszkadzał. Zaś wy tym, co przyszli do kina, żeby – to zdumiewające! – obejrzeć film.

RETRO-ACTION CDA 05/98



2 CD, 114 stron, 90 000 nakładu, cena 13,99 zł. Na okładce niezła nawalanka (Fighting Force) i konkurs – można wygrać P-166 MMX! (Czy ktoś jeszcze pamięta, co oznacza „MMX"?) Do tego 3 pełne wersje gier, z czego uwagi warta była jedna – Polanie. Jak zawsze pierwsze kilkanaście stronic to użytki.

Co wówczas robiło za 'hot news'? Planowana ekranizacja przygód Lary Croft. Nawet był już producent, ale o dacie premiery nic nie wiadomo. Psygnosis wypuściło pierwszą grę na DVD! A CD Projekt spolszczył GTA! (W tych czasach spolszczenie gry ciągle było rzadkością.) Twórca Total Annihilation pożegnał się z firmą Cavedog. Maxis dementuje wieści, jakoby gra SimCity 3000 miała chodzić na engine'ie 3D. John Carmack zapowiedział zaś grę Quake 3! Premiera gdzieś za dwa lata.

W zapowiedziach 6 gier, z których tylko jedna warta jest uwagi (Age of Empires 2). Można jeszcze wspomnieć o grze Voter Golem jako kolejnym polskim odpowiedniku DNF. Tzn. tak jak ona robiona była wiele lat i w końcu nie wyszła. Historia VG to zresztą niezły materiał na osobny tekst...

Imponująco wygląda liczba recenzji – 30! Tym bardziej że jest wśród nich sporo wartych uwagi tytułów. Zacząć należy oczywiście od samego (tadamm!) Fallouta. (Tadamm!) Ocena: 9/10. Lord Yabol, autor recenzji, napisał „nie mam najmniejszych wątpliwości, że Fallout zostanie grą kultową". I nie mylił się. Swoją drogą, DTP-owcy zmasakrowali recenzję zbyt intensywnym podlewem, co było kiedyś dość częstą usterką w CDA, wytykaną przez czytelników...

Ale wróćmy do recenzji: wśród gier wartych uwagi są jeszcze Croc (doskonała platformówka, 9/10) i rewelacyjna przygodówka Black Dahlia (w konwencji filmu interaktywnego, z udziałem hollywodzkich aktorów – 9/10). Jest jeszcze inna warta przypomnienia przygodówka – bajkowa, zabawna i do tego polska: Książę i Tchórz (9/10). No i wspomniana na początku nawalanka (9/10 – daliśmy ją kiedyś w pełnej wersji). A jak powiem, że w numerze jest jeszcze kilka innych dziewiątek, a wśród osemek jest np. Jedi Knight. Mysteries of the Sith... ech...

Poza recenzjami jest typowo: Scena Komputerowa, Królestwo Chaosu, Pomocna Dłoń, dwustronicowe AR (z kolejnym długim listem niejakiego Qn'a – niektóre jego kawałki brzmią dziś naprawdę zabawnie). Troszkę Sprzętu (m.in. test P166 MMX, „kręconego" aż do 266 MHz). Jest i dokończenie ankiety, a w niej m.in. statystyka ulubionych gier czytelników CDA. Najpopularniejsze okazują się FPS-y, przed samochodówkami i strategiami (wliczono w to RTS-y i gry ekonomiczne), TPP, RPG. Dalej wywiad z kolesiem o nazwisku Ray Muzyka. Żeby było śmieszniej – gość nie miał nic wspólnego z Polską (a pracował nad Baldur's Gate'em). Końcówka numeru to poradnik do Championship Managera, minisolucje do dwóch gier, tipsy i lista przebojów. Na PC prowadzi Tomb Raider 2 przed grami Championship Manager '97/98, FIFA 98, Battle Zone, GTA i Flight Sim '98.

Gene Troopers

Od Siekiery: Bardzo pozytywne zaskoczenie. Gra „znikąd", której premierę zupełnie przeoczyłem, okazała się zaskakująco dobrą łupaniną w klimatach Unreala 2 czy Pariaha. Ba! Łupaniną ciekawszą i z uwagi na elementy RPG (dialogi, rozwój postaci, różne ścieżki wyboru) definitywnie bardziej urozmaiconą od wyżej wymienionych.

Smuggler: Liniowe toto i przegadane jak na FPS, ale przyznać trzeba, że to naprawdę przyjemne zaskoczenie.
Mac Abra: Sympatyczne. Mam nadzieję, że sprowadzą to do Polski.
Qn`ik: ...na ławecie.
eld: A co z Samorostem?
Smuggler: Wstąpił do Samoobrony. Będzie wojewodą. Albo wicepremierem, sam jeszcze nie wie, gdzie więcej płacą.
Allor: Nie strasz nam Panbosmanjana! Gdyby mu z Samorostem coś złego zrobili, w następnym CDA nie byłoby płyt!
gem: I byłby płacz. I zgrzytanie zębów. I nocne Polaków rozmowy bez głowy.
Hut: A tak nocami można pograć w Samorosta 2. Pozdro dla wszystkich, co im samo rośnie...

Delta Force Xtreme

Gatunek:	FPS
Podobne do:	innych Delta Force
Wymagania:	procesor 1,2 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7
Dodatki:	DVD 09/05
Strona w CDA:	090

Od Allora: W zasadzie jest to pierwszy Delta Force, tyle że zrobiony na nowym engine'ie i z poprawionymi misjami. Zmiany w sumie niezbyt duże, ale po pierwsze gra kosztuje mniej niż normalny tytuł premierowy, po drugie ma całkiem niezły multi dla 32 osób i to z pojazdami jeżdżącymi tudzież latającymi, a po trzecie single też wcale taki zły nie jest. Jeśli lubisz strzelanki i duże, otwarte przestrzenie, DFX będzie całkiem niezłym sposobem na przetrwanie mrozów.

MacAbra: Z sentymentu do tego tytułu – polecam. Tym bardziej że to zła gra nie jest.
Smuggler: Dla tych, którzy nie lubią bawić się w Rambo, jak znalazł.
eld: A czy będzie polonizacja z Rychem?
Smuggler: Byle nie z Rysiem z Klanu.
Allor: Rasiosna też lepiej by się do tej gry nie zbliżał. Wrogowie wprawdzie AI mają słabe, ale jednak jakieś tam mają...
Smuggler: Tja, ONI czasem trafiają...
CormaC: A Chuck trafia zawsze.
Hut: Zawsze.
gem: Niech Chuck będzie sobą. Zawsze.
Qn`ik: Dzisiaj, jutro, zawsze będę cię kopać tak, kopać tak...
CormaC: Ponoć Chuck dostał propozycję zagrania w dwóch nowych polskich komediach romantycznych: „Tylko mnie kopaj" i „Nigdy w rzyci".

Dynasty Warrior IV Hyper

Gatunek:	akcja
Podobne do:	Joanna d'Arc
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA:	092

Od Huta: Kurczę, wstyd się przyznać, ale uwielbiam te gierу – chociaż wystarczy do nich rozum kurczaka z rożna. Nic, tylko idziesz przed siebie i naparzasz wroga jednym, góra dwoma przyciskami. Ale po ciężkim dniu pracy/nauki nic tak nie relaksuje.

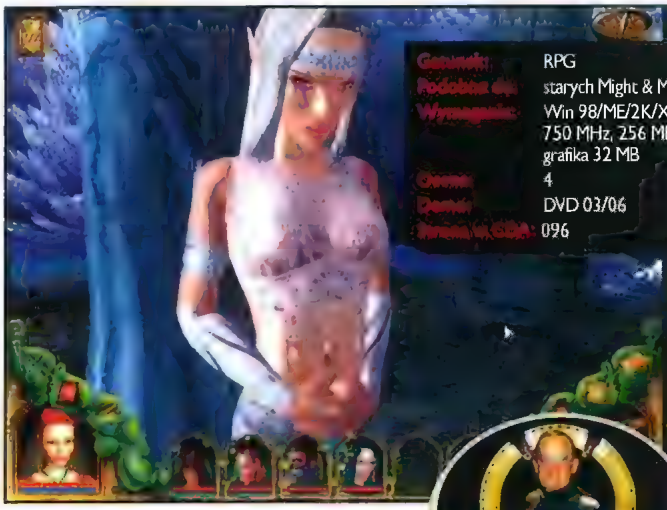
Smuggler: Konsolowa „sieczka" na PC? Jestem na tak. Cao Cao rządzi. :)
eld: Makao i po makale.
Mac Abra: Ja bardziej czekam na Onimushę... ale muszę przyznać, że jako relaksator gra spisuje się doskonale. A i konwersja całkiem znośna.
Allor: Szkoda tylko, że to poprzednia wersja, ale jak to się mówi: na bezbijatykowie i (nieco) stara (ale jara) bijatyka to łakomy kąsek!
Qn`ik: Co ja bym dał za poprzednią wersję Virtua Fightera albo Tekkena na PC...
gem: Co ja bym dał za World of Warcraft na PSP... I miliard dolarów do podziału...

Gatunek:	FPS
Podobne do:	Unreal 2, Pariah
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA:	062

Gods: Kraina Nieskończoności

Od Usagiego: Całkiem ciekawy CeeRPeG z niezłą walką, słowiańskim klimatem i świetną muzyką. Denerwować może liniowość w grze i właściwie zerowa interakcja. Podziemi ani budynków nie pozwiedzamy, ale i tak gra się całkiem przyjemnie... Jeżeli tylko pamiętamy, że to nie Gothic albo Morrowind.

Smuggler: Jak to mówi pewien forumowy troll: booooooooooooooring.
Mac Abra: Hmmm... to ma sens: Lord of the Booooring? :) Oh, Gods...
Smuggler: Tyle że zamiast „lorda" jest lady. Wiwienna. Choć z domu Piróg (jak ktoś pamięta esej Sapkowskiego o słowiańskiej fantasy, ten kojarzy „w świętym gaju jedzie Piróg na buhaju".)
gem: A w świętym parowcie jedzie Piróg na krowie.
eld: A ty znowu o mniejszościach seksualnych. Może zaczniemy mówić na ciebie Ludwiczku?
Smuggler: Nie ma sprawy, Eulalio. I co ma Piróg do mniejszości, to tylko ELDlalia jedna wie.
Hut: OK, ale przejdźmy do konkretów. Gra się całkiem przyjemnie z oceną 4? Tego to ja nie kupuję...
CormaC: Jakiś dysonans poznawczy.
Smuggler: Nie wyrażaj się przy ludziach, bo zgorszenie siejesz.

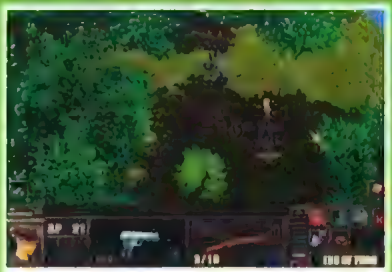


Gatunek:	RPG
Podobne do:	starych Might & Magic
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 750 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	4
Demo:	DVD 03/06
Strona w CDA:	096

Hammer & Sickle

Od gema: Technologia Silent Storm, tematyka szpiegowska, klimat zimnej wojny... To musi być hit, prawda? Niezupełnie. Hammer & Sickle – dzieło Novik & Co – to najeżony absurdami amatorski gniot, w którym dobre jest jedynie to, co pochodzi bezpośrednio z gier Nival Interactive. Innymi słowy – lepiej powrócić do S2 lub S3.

Mac Abra: Chyba faktycznie przyjdzie się przeprosić z panzerkleinami i wrócić do SS.
Smuggler: Miałeś, chamie, złoty róg, ostał ci się jeno sierp i młot.
eld: Szkoda, szkoda... bo S2 to dalej świetna (do pewnego momentu) gra.
Mac Abra: Świetna to mało powiedziane... Tylko po @#%^ te duperklajny wsadzili... ech... A twórców HS należałoby potraktować sierpem po szyi i młotem po łbie.
Allor: Znaczy się najpierw ściąć głowę, a później zagrać nią w golfa? Mój ogr się na to pisze!
Qn`Ik: Ogr to taka inna nazwa madżonga?
Smuggler: OGRaniczone typy tu pracują... Praca naturalnie ogra'niczna, u podstaw...



Gatunek:	strategia turowa z elementami role-playing
Podobne do:	Silent Storm (z wyglądu)
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	3
Demo:	DVD 03/06
Strona w CDA:	060

Incredibles: Rise of the Underminer

Od Qn`Ika: Krótka, łatwa, graficznie raczej kiepska... Ale naparzanie robotów mimo wszystko jest bardzo przyjemne, zwłaszcza we dwoje przy jednym kompie.

Smuggler: Tylko czemu z rodzinki pozostał jedynie tatuś? To tak popieramy wartości rodzinne, a?!
Mac Abra: Resztę zabił Chuck Norris, kopnięciem z półobrotu...
Hut: Bez kłopotu.
eld: Swoją drogą, nie mogę się doczekać premiery „Cars", nowego filmu Pixara.
Mac Abra: A ja premiery „Catsa"... znaczy tego musicalu, no... we Wrocku.
Smuggler: Prędzej doczekasz się Chucka.
gem: Albo półobrotu bez kłopotu.
Allor: Nikt nie spodziewa się hiszpa... znaczy się Chucka!

Gatunek:	zręcznościowa
Podobne do:	Opowieści z Narnii
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7
Strona w CDA:	066

REKLAMO, DAJ ŻYĆ!

Andrzej Sapkowski (cytując chyba Theodora Sturgeona) powiedział mi kiedyś, że amerykańska fantastyka to powieści o robotach, pisane przez roboty dla robotów, a angielska fantastyka to powieści o królikach, pisane przez króliki dla królików. Obejrzawszy zaś dowolny program telewizyjny, łatwo dojść do wniosku, że reklama to filmiki o kretynach, robione dla kretynów przez kretynów.

Przede wszystkim irytuje mnie brak szacunku dla rodzimego języka, jakim się popisują reklamiarze. „Przebojowe warzywa". Jakżeż, do qrfy maci, warzywo może być przebojowe?! „Biel staje się jeszcze bielsza". Co to znaczy, jak pragnę zaćwierkać? „Twoja skóra regeneruje się w 67 procentach?". Kto, psiakrew, i jak to mierzył? Potworność niektórych skojarzeń jest taka, że nic, tylko – jak mawia jeden z moich przyjaciół – bić w mordę i patrzeć, czy równo puchnie. Ale to dopiero początek koszmarności reklamy. Włączam telewizor skoro świt (gdzieś tak kwadrans na dwunastą). Pani domu podaje śniadanie. Oczywiście bardzo wczesne śniadanie, mimo to cała biorąca w nim udział rodzinka jest odpiglowana jak kościelny w Boże Ciało. Pani ma pięknie zrobione włosy (spała z tą fryzurą czy co?), pan jest ogolony i do połysku wytarty, a dzieciaki – obowiązkowo chłopczyk i dziewczynka – uśmiechnięte i wyglądają tak, jakby je wyprasowano razem z ubrankami. I oczywiście cała ta jak z obrazka rodzinka ślini się obficie z radości na widok jakiegoś kretyńskiego kefirku lub serka (przed użyciem zapoznaj się z opinią lekarza lub farmaceuty!). U was oczywiście śniadanie wygląda tak samo, prawda? We wszystkich reklamach oglądam jakieś manekiny, nieprawdziwych ludzi w nieprawdziwych wnętrzach.

Pienię się zaś niczym szare mydło, kiedy słyszę ten entuzjazm w mowie odpicowanych bałwanów i bałwanic, którzy mi reklamują dowolny towar. Jakaś cudnej urody blondynka doznaje niemal orgazmu (a przynajmniej słychać go w jej głosie), kiedy pan o urodzie i wyglądzie pomocnika fryzjera z Pyr przynosi jej TĘ kawę. Inny dupek zaciska w uniesieniu posładki i omdlewającym gestem podaje jakiejś idiotce ciasteczka czy czekoladki, które można nabyć w najmniejszym sklepiku na najbardziej zapyziałym osiedlu, a obdarowana pannica szczerzy radośnie kły, jakby dostała co najmniej brylanty od Tiffany'ego. (Ciekawe, że Tiffany się nie reklamuje.) Jakiś facet reklamuje piwo głosem Terminatora, który mówi: 'Hasta la vista, baby'!...

Są, rzecz jasna, reklamy, które mnie autentycznie bawią. Na przykład niezwykłe, zakręcone filmiki robione przez ludzi z kabaretu „Mumio". I jeszcze te... chwileczkę... no tak. Właśnie. Ale reszta mnie wkurza! I nie mówcie mi, że moja złość jest bezzasadna. Przecież ja za to płacę! Wy też! Kupując te serki, kefirki, warzywa czy soczki – lepsze od naturalnych, rzecz jasna! – płacimy więcej, bo w cenę wliczony jest koszt reklamy.

Tęsknię wprost do spotu, w którym ktoś mi pokaże jakiś produkt i dość obojętnym głosem powie – „To jest w sumie niezłe, jak chcesz, to kup, choć w zasadzie nam to wisi...".

Igrzyska Zimowe 2006

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	minigierki w GTA: SA
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	2
Strona w CDA	089

Od Qn`ika: Normalnie tak słabych gier nie zamieszczamy w dziale recenzji, ale tu zrobiliśmy wyjątek, więc pojawia się ona i w GameWalkerze. Można bluzgać.

Mac Abra: No cóż, ja tam mam sentyment do wszelakiego rodzaju olimpiad. Jak każdy, kto pogrywał w takowe na 8-bitowcach i automatach w połowie lat... 80. XX wieku.
Smuggler: Wydaje mi się jednak, że ta gra wystawia wiarę Mac Abry na bardzo ciężką próbę.
CormaC: Bo to paraolimpiada jest.
Allor: Taaa... a pamiętam, jak Winter Games było swego czasu na 8-bitowcach jedną z najlepszych gier... Ech, aż się łza w oku kręci... nad bezmiarem denności IZ2006 zresztą też...
eld: Igrzyska Zimowe 2006 prezentują taką samą formę jak Adam na TCS 2006.
Smuggler: Może więc dystrybutor winien zrobić z nią to samo, co Kutin z Adasiem?
gem: (usuńcie in_z_ada z poprzedniego zdania)
Smuggler: Dajcie mu bromu, co?
Qn`ik: Ale on już dzisiaj brombrał! Dwa razy!
Hut: Albo jodu. In_z_ada? Oj, misiu, misiu...
Smuggler: A jakby w „Kutin" zmienić K na P? Zakręciłby gaz zniczowi olimpijskiemu?

CormaC

NIEZBĘDNIK STUDENTA

Dziś napisałem ostatni (poza obroną magisterki i poprawkami) egzamin na studiach. Prawdopodobnie na dzisiejszej megaimprezie z tej okazji będą ofiary śmiertelne („*We want fun and we wanna get wasted!*" – kto wie, skąd ten cytat?). Przyznam się bez bicia i straszenia Chuckiem, że mój stosunek do studiów odbiegał zdecydowanie od wzorcowego. Nie wiem, czy znalazłbym w sobie siłę, by dojść tak daleko bez tego, co określić można mianem 3K – ksera, komputery, kobiety. Ci z was, którzy studiują, zapewne doskonale mnie rozumieją. Innym za wiele tłumaczyć też zapewne nie trzeba. Ksera i komputery (najlepiej ze stałym łączem i duetem skaner + oprogramowanie OCR) są dosyć 'self explanatory'.

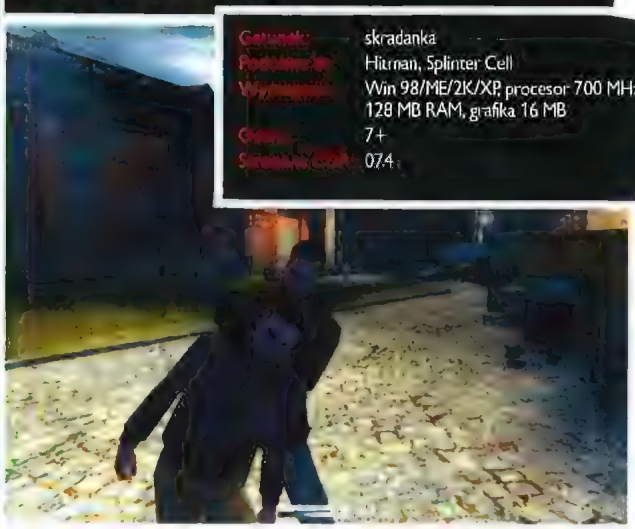
A jeśli chodzi o kobiety... nie miałem w zwyczaju chodzić na wykłady ani robić notatek. Z czegoś jednak trzeba się uczyć – i tu wiele zawdzięczam koleżankom z grupy. Jakoś tak wyszło, że na kobietach zawsze można polegać. Zawsze znają terminy egzaminów, zaliczeń i kolokwiów, zawsze mają odpowiednie notatki. Bez nich ludzie o „alternatywnym systemie priorytetów" (jak ja i większość moich kolegów) mieliby cholernie ciężko. Nie tylko udzielały mi pomocy wtedy, gdy o nią prosiłem, lecz także niejednokrotnie same ją oferowały. Chciałbym w tym miejscu serdecznie podziękować wszystkim koleżankom z grupy 12 V GN na Akademii Ekonomicznej za bezinteresowny i nieoceniony wkład w moją edukację. Z szacunku i wdzięczności powstrzymam się nadludzkim wysiłkiem woli od wtrącenia jakiejś złośliwostki o garach, sprzątaniu i praniu. Koleżanki wiedzą, ile mnie to kosztuje.

Qn`cik... ...telewizyjny

Odkąd zostałem zmuszony do założenia kablówki (chcąc mieć Internet), odkryłem nowy sposób na spędzanie wolnego czasu. Oglądam telezakupy. Na jednym kanale lecą one 24 godziny na dobę, przez co w chwili zniechęcenia życiem czy też złego humoru włączam odpowiedni program i od razu jest mi lepiej. Oglądam mikser (tylko 199 złotych!), który potrafi zrobić wszystko, magiczny pas do odchudzania, wybielacze zębów i całą masę innego tandetnego śmiecia, zawsze przedstawianego w taki sposób, że gdybym miał kilka klepek mniej, pewnie od razu chwyciłbym za telefon.

Poza walorami rozrywkowymi telezakupy dostarczają mi również niepowtarzalnych materiałów do badań, ekhm, socjologicznych. Do tej pory wydawało mi się, że tego typu programy są przeznaczone głównie dla bezrobotnych gospodyń, które nie cierpią raczej na zbyt napięty program dnia i zarazem nie dysponują dużą gotówką. Tymczasem ten pogląd musiałem zweryfikować, gdy zobaczyłem reklamę cudownej (jak wszystko) drabiny. Pomijam już to, że tego typu sprzęt rzadko kiedy przydaje się w polskim bloku. Ujęło mnie coś innego: opisowe porównanie wagi urządzenia. Sami zgadnijcie, do czego porównano ciężar drabiny, by trafić do wyobraźni odbiorcy telezakupów? Oszczędzę wam starań, bo i tak nie macie najmniejszych szans: do wagi torby z kijami golfowymi.

Kameleon



Gatunek:	skradanka
Podobne do:	Hitman, Splinter Cell
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA	074

Od Huta: Zaskoczenie! Nieznana zupełnie gra, wydana po cichu i bez zadęcia, premierowo w cenie 30 złotych, a frajda z niej taka, jakby kosztowała co najmniej dwa razy tyle. Jasne, to podróba Hitmana i Splinter Cella, ale wykonana bardzo porządnie. Za te pieniądze trudno kupić lepszą grę.

Qn`ik: Lepszą nie, ale w stosunku jakości do ceny lepiej wypada opisywany wcześniej Combat Wings.
Mac Abra: Na bezrybiu i Kameleon ryba... Ale muszę wam powiedzieć, że kameleon w skradankowym sosie całkiem nieźle smakuje.
Smuggler: Jedna z tych gier, której nie oczekiwałeś, nie wiązałeś z nią żadnych większych nadziei... ba, czasem nawet nic o niej nie słyszałeś. Coś jak przypadek Far Cry'a – tylko naturalnie ze dwie klasy niżej. Co oznacza i tak solidną skradankę.
Allor: No nie mów – od demka to o Far Cry'u słyszeli już chyba wszyscy, a trochę przed premierą się jednak ukazało...
gem: No dobrze, przyznaję się. Pamiętaj jednak, że byłem wtedy młody i by nie żyć w nędzy, potrzebowałem pieniędzy.

Kangurek Kao: Tajemnica Wulkanu

Gatunek:	platformówka 3D
Podobne do:	Rayman, I-Ninja
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7
Demo:	CDA 01/06
Strona w CDA	068

Od Colidora: Na bezrybiu i rak ryba, a w temacie dobrych platformówek nie jesteśmy niestety rozpieszczani, w przeciwieństwie do posiadaczy konsol. Tak więc jako przerywnik dość dobre, ale na dłuższą rozgrywkę niestety nie ma co się nastawiać. Aha! I o wiele łatwiej jest, jak się ma pada!

Smuggler: A jak ktoś nie lubi raków? Poza tym dziś nie pada. :)
Mac Abra: Grunt, żeby rak nie polubił ciebie... A Kangurka da się lubić.
eld: Kangurek zły nie jest, choć do Raymana to mu daleko.
Mac Abra: Cały Eld, z jego skrajnościami...
Allor: Porównanie nie fair, bo na PC to do Raymana niemal (poza psychodelicznymi Psychonautami i wielkogłowym Ninja) każdej platformówce daleko...
gem: Na to teściowa: „co tam zięć chowa?"...
Hut: Eeeee... Dwa piwa?
Smuggler: Nie, to oliwa! Z pierwszego tłoczenia, kujawskiego pochodzenia! Łojdiridi, uch-a!!!

Skoki Narciarskie 2006

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	RTL Ski jumping 2006
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7
Strona w CDA	088

Od Qn`ika: Tegoroczna edycja gry została zrobiona przez Metropolis, co wyszło zdecydowanie na dobre. Mimo pewnych wad, jedna z najlepszych gier o skokach narciarskich w historii.

Smuggler: Ciekawe, że im Małysz gorzej skacze, tym lepsze są gry z jego udziałem.
Mac Abra: Tja, może choć w niej uda się wskoczyć Adamowi na podium. Nie żebym się nabijał z naszego Orzełka – do niego pretensji o słabszą formę nie mam. To tylko człowiek, a nie półbóg z wąsikiem.
Allor: Ale łaska „piwno-chipsowych sportowców przed telewizorem" na pstrym koniu jeździ...
eld: Biedny Adam pod tym austriackim zaborem.
gem: Już tam Adam do swej łzy mówi zapłakany, słuchaj jeno, pono nasi biją tam-tamy.
Mac Abra: Gemini w fazie poetyckiej... koszmar...

Star Wars: Empire at War

Gatunek:	RTS
Podobne do:	Homeworld, Command & Conquer
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	8
Demo:	DVD 03/2006
Strona w CDA	078

Od Huta Sędzimira: No i doczekaliśmy się – Empire at War to pierwsza strategia Star Wars, która co prawda ma swoje wady, ale są one na tyle nieduże, że całość jest więcej niż przekonująca. Udało się – wreszcie możemy zapomnieć o kłątwie słabej strategii z Vaderem i spółką!

Allor: W końcu, po tylu latach udało się Lucasowi wypuścić strategię, w którą nie tylko grać się da, ale przede wszystkim – chce. Mogłoby być wprawdzie jeszcze lepiej (Homeworld, Homeworld...), ale i tak trudno nie krzyknąć: nareszcie!
gem: At last we will have revenge!
Smuggler: Impressive! [khhhh...khhhh...]
Mac Abra: Tam-tam-tam-tam-taram!!! Tam-tam-tam... (No co, marsz imperialny se nucę, zdejmując onuce... fuck, to rymownie jest potwornie zaraźliwe...)

ToCA Race Driver 3

Gatunek:	samochodówka
Podobne do:	poprzednich Race Driverów
Wymagania:	Win XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	9+
Demo:	DVD 01/06, DVD 03/06 (demo #2)
Strona w CDA	056

Od Allora: Więcej wozów, torów, lepsza grafika i dźwięki – w nowej ToCA „więcej i lepiej" to nie czcza gadanina! Wprawdzie niektóre z nowości wydają się jeszcze nieco niedopracowane, ale nie zmienia to faktu, że całość jest obecnie najlepszą (i najbardziej obszerną) realistyczną samochodówką dostępną na PC. A grywalność oferuje taką, że od trzech tygodni konkuruje o mój czas z Warcraftem – i to z powodzeniem!

Smuggler: Allor i Tiges tak się gierką podniecali, że aż trzeba było ich uspokajać... Takich emocji przy samochodówce dawno już u chłopaków nie widziałem.
Mac Abra: Jakby tak jakiego taurena z WoW wsadzić do bryki z TOCA 3, byłaby dla Allora gra ideał...
eld: A obok elfa, by Alex mógł go po nodze głaskać.
Smuggler: Temu ciągle mniejszości na myśli...
Hut: Fuj!
CormaC: Elfy do rezerwatu!
gem: Wszystkiemu winni cykliści! – zakrzyknęli żydomasokomuniści!

Prosto w krocze

W tym miesiącu coś zabawnego. Bardzo rozbawił mnie film „Hooligans" w reżyserii Niemki Lexi Alexander. Może nie sam film, bo że będzie płytki, raczej można było się spodziewać, ale postać głównego bohatera, Elijah Wood, lepiej znany pod imieniem Frodo, to osoba cherlawa, nijak niepasująca do wizerunku brytyjskiego chuligana, jaki mam przed oczami. Pamiętam, jak w roku 1993 wybrałem się do Chorzowa na mecz Polska – Anglia (1:1 po bramce Adamczuka). Przez cały dzień szwędania się po Katowicach zdążyłem się przyjrzeć angielskim „kibicom". Pewien tam odsetek zwykłych kibiców był, widziało się normalnie wyglądających Angoli, jednak znakomita większość siedzących w pubach synów Albionu to były wielkie, pokryte dziarami byki. Nogi same uginały się na widok takich mutantów. Mając to na względzie w roli chuligana widziałbym bardziej Pudziana albo Vin'centego Diesela. Pod warunkiem że obaj powiększyliby swoją objętość dwukrotnie.

PS A jako fanboj „Lost" pragnę gorąco zaprotestować przeciwko temu, że TVP nie kupiła drugiego sezonu. BUCE!!!

elo

COLIDOR

OTWÓRZ OCZY...

„Gry są dziś za krótkie! – padają oskarżenia ze wszystkich stron. – Co to ma być? Tylko kilka godzin! Kpina!". Ludzie zarzucają nowym grom – nawet tym hitowym – niezbyt długi czas rozgrywki. Są wręcz oburzeni. A ja się cieszę! Dziwne, prawda? Takie są wszakże fakty. Ja UWIELBIAM krótkie gry. A to dlatego, że po prostu mogę je ukończyć. Gdy człowiek pracuje, ma dom, rodzinę, rozmaite obowiązki, nagle okazuje się, że w tym wszystkim naprawdę niewiele czasu pozostaje na rozrywkę elektroniczną. W moim przypadku jest to góra półtorej godziny dziennie. I tak, dzięki temu uczniak mający wolne popołudnia lub wręcz olewający naukę przejdzie Call of Duty 2 w jeden lub dwa dni – ja gram w to dwa tygodnie. Ktoś ukończy Gothica w tydzień – mnie zajmuje to ponad trzy miesiące. Rozrywka się wydłuża, a tym samym: lepiej smakuje. I może dlatego mogę sobie pozwolić na oryginały (kupowane raz na dwa, trzy miesiące), natomiast niektórym (być może większości) i dziesięć najnowszych piratów na tydzień stanowczo za mało.

Trackmania Original

Gatunek:	samochodówka/logiczna
Podobieństwo:	innych Trackmanii
Wymagania:	Win 98/Me/2K/XP, procesor 450 MHz, pamięć 64 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena:	8
Demo:	DVD 03/06
Strona w CDA:	077

Od Allora: Ulepszona w stosunku do pierwszej części grafika, dodatkowe tryby gry i misje do przejścia oraz ta sama, bardzo wysoka grywalność. TM Original nie jest może żadnym przełomem, wygląda gorzej niż TM Sunrise, ale jeśli chodzi o grywalność, jest super!

Qn`ik: Wciąż doskonała. No i nie zapominajmy o setkach tysięcy (!!!) dodatków tworzonych przez fanów.
Mac Abra: Skrzyżowanie szachów ze ścigałką... naprawdę!
Hut: Albo Chińczyka z kolejką elektryczną.
Smuggler: Ciągle grywalne. Jak cholera.
eld: Prawie mnie przekonaliście, żeby zobaczyć.
gem: Prawie ci uwierzyłem – potem zwątpiłem.
Smuggler: „Prawie" czyni wielką różnicę...
Mac Abra: Prawie i Sprawiedliwie. :/

Stroggifikacja karaluchów

Pamiętacie Stroggów z Kwaka? Pojawią się też w nowym ET, więc gdyby pamięć wam szwankowała, możecie ją sobie odświeżyć czytając parę stron wcześniej zapowiedź. W każdym razie są to straszni, paskudni obcy, co to tylko walczą, a podbitych przerabiają dzięki „drobnym" modyfikacjom na bezwolne bio-roboty. O tym, że trzeba ich wybić, nikogo chyba przekonywać nie trzeba.

Ostatnio jednak natknąłem się na informacje o genialnych Japończykach, co to biorą karalucha, obcinają mu czułki, przytwierdzają plecaczek z elektroniką, następnie łączą go z układem nerwowym biedaka i otrzymują karalucha zdalnie sterowanego: można mu kazać iść do przodu, obracać się w obie strony, a także cofać i skakać. Co za perspektywy! Wystarczy mu tylko przytwierdzić kamerę czy inne czujniki i hajda – mamy idealne roboty do sprawdzania rurociągów, zbierania informacji wywiadowczych tudzież prowadzenia poszukiwań w trudno dostępnym czy niebezpiecznym terenie.

Tylko czym, poza zmianą typu zwierzaka z ludzia na karalucha (dla nas to różnica fundamentalna, ale dla Obcych – niekoniecznie...), to się różni od praktyk Stroggów?

Allor

Vivisector: Dusza Bestii

Gatunek:	FPS
Podobieństwo:	Far Cry, Serious Sam
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6+
Demo:	DVD 03/06
Strona w CDA:	082

Od Siekiery: Siermiężna łupanina, niczym niewyróżniająca się spośród miliona podobnych produkcji. Niby nawiązuje do „Wyspy doktora Moreau" Wellsa, ale potencjał drzemiący w powieści kompletnie olano, spłycając ją do zwykłej, staroszkolnej strzelaniny

Smuggler: Nie lepiej po prostu włączyć Serious Sama? I przyjemność większa, i taniej wypadnie...
Mac Abra: Już nie przesadzaj, za 3 dychy można pograć.
eld: Cudna nazwa, ale wolę Sama.
Smuggler: Ja tam krowę Princa. :)
gem: Siermiężna łupanina – znów zrzedła mi mina.
Allor: Gem znów nie czuje, że rynuje... No ale chłopak od pewnego czasu w obłokach buja i na słuchawce wciąż wisi, więc nic dziwnego...
Smuggler: W obłokach Gem buja, zawieszony za - ZONK - szyję...

World Racing 2

Gatunek:	samochodówka
Podobieństwo:	MB World Racing
Wymagania:	Win 98/Me/2K/XP, procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7
Demo:	DVD 01/06
Strona w CDA:	072

Od Allora: W drugiej części mamy wozy różnych marek, ładniejszą grafikę i... rozdwojenie jaźni. Z jednej strony postawiono na zręcznościowy model jazdy, wywalono widok z wnętrza kabiny i dodano nitro, a z drugiej karze się graczy za jazdę na skróty i pomaganie sobie łokciami, co pasuje do symulatorów. I po co, skoro mimo niezłego potencjału wyszedł z tego ni to symulator, ni zręcznościówka?

Smuggler: Pytanie na miarę „być albo nie być", zaiste...
Mac Abra: A wszyscy i tak grają w NFS: MW. :)
Eld: Dziwne, bo wszyscy i tak grają w WoW. Chociaż już niedługo... Give me WARLORD!
Czarny Iwan: A mnie z totolotkiem. I co z tego?
gem: Wolę wsiąść do pociągu byle jakiego, nie dbać o bagaż nieznajomego.
Allor: A ten znowu po rozmowie...

MacAbreski

RÓWNI I RÓWNIEJSI?

Kilka słów o katastrofie w Katowicach/Chorzowie. Chcę tylko poprosić, abyście – zanim okrzykniecie mnie bezdusznym draniem (albo i gorzej) – spokojnie przeczytali ten tekst do końca. Współczuję rodzinom ofiar jak każdy. Rozumiem i popieram apele o oddawanie krwi. Ale dlaczego TV apeluje o zbiórkę kasy dla rodzin ofiar? Bo skoro dla nich, to czemu nie np. dla rodziny, której członek zginął w tym samym czasie choćby w wypadku samochodowym? Czy śmierć tego człowieka jest mniej tragiczna, mniej ważna niż śmierć kogoś z tych 63 ludzi? Czy to jego wina, że zginął w mniej spektakularny i mniej medialny sposób? Czy jego rodzina z tego powodu mniej zasługuje na pomoc? (63 osoby giną na drogach średnio co 4 dni...) A co z rodzinami tych kilku/kilkunastu ludzi, którzy zmarli w tym czasie w naturalny sposób? Czy ich rozpacz i ból jest gorsza/mniejsza od rozpaczy rodzin ofiar katastrofy?

Dlaczego więc telewizja dzieli tych, którzy utracili swych bliskich na lepszych i gorszych? Dlaczego jednym pomaga Sejm, Senat, prezydent oraz telewidzowie, a innych się po prostu nie zauważa? Telewizja podgrzewa atmosferę wokół tej tragedii, na różne sposoby gra na emocjach budując przy tym markę „telewizji troskliwej" – naturalnie naszym kosztem. [illegible] Podobnie jak i politycy, którzy pałętają się po ruinach hali i wygłaszają co najmniej 4 orędzia/komentarze dziennie. Jacy oni zatroskani i współczujący. Jacy zdeterminowani, by pomóc, pocieszyć, zapobiec podobnym wydarzeniom... To dużo bardziej widowiskowe niż żmudne i nudne dopracowywanie ustaw gdzieś w gabinetach, bez obecności kamer i potencjalnego elektoratu, prawda?

A to, że tej zimy zmarło z powodu mrozu już grubo ponad 200 ludzi... Wszyscy najwyraźniej mają to w dupie.

Swoją drogą (muszę to powiedzieć!), prezydent Kaczyński oświadczył, że „była to największa katastrofa budowlana w TRZECIEJ RP". To co – nie ma już/jeszcze IV? No, chyba że wszystko, co fajne w roku 2006, dzieje się już w IV RP, a to, co złe, to nadal w III? Hm... :/

mobista.pl

www.mobista.pl wap.mobista.pl

Wejdź i muza gra!

TAPETY 72555

2,44 za tapetę

BĘDZIE OSTRO!

ANIMACJE 72555

Animacje dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP

GRY JAVA 7555

GRY JAVA 72555

2,44 za super gierkę

POLI MONO REAL 72555

2,44 z VAT

MEGA HITY

	POLI	MONO	REAL
[illegible]	ZJB529P0	ZJB291ZN3	ZJB092U0
[illegible]	ZJB489P0	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ZJB579P0	ZJB291ZN8	ZJB112U0
"...nie jest miłość"	ZJB129P0	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ZJB986P0	ZJB121ZN5	ZJB810U0
[illegible]	ZJB479P0	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ZJB089P0	ZJB281ZN8	ZJB841U0
[illegible]	[illegible]	ZJB221ZN1	[illegible]
[illegible]	ZJB669P0	ZJB511ZN7	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
ub Tropicana"	ZJB948P0	ZJB251ZN9	ZJB191U0
...i Cha"	ZJB528P0	ZJB221ZN0	ZJB181U0
...om Zero To Hero"	ZJB806P0	ZJB101ZN4	ZJB171U0
...u And Me"	ZJB938P0	ZJB231ZN1	ZJB591U0
...u Give Love A Bad Name"	ZJB828P0	ZJB231ZN2	ZJB101U0
...l About Us"	ZJB898P0	ZJB221ZN9	ZJB131U0
...ok pokoju"	ZJB438P0	ZJB221ZN4	ZJB061U0
...mma Mia"	ZJB488P0	ZJB221ZN1	ZJB081U0
...t Your Hands Up In The Air!"	ZJB218P0	ZJB201ZN6	ZJB950U0
...ginam Śmiało ciało"	ZJB398P0	ZJB221ZN8	ZJB051U0
...hat a Feeling"	ZJB967P0	ZJB191ZN2	ZJB960U0
...e Night In Bangkok"	ZJB637P0	ZJB161ZN9	ZJB021U0

NOWOŚCI OSTATNIEJ CHWILI!

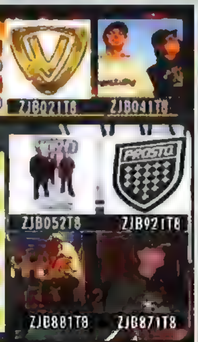
"Ever Blazin" ZJB090P1 ZJB341ZN4

"Love Generation" ZJB100P1 ZJB341ZN8

ASFALT RECORDS		POLI	MONO	REAL
[illegible]	POE	[illegible]	[illegible]	ZJB392U0
...le potrafi gwizdać"	POE	ZJB919P0	ZJB331ZN1	ZJB402U0
[illegible]	Fisz	ZJB929P0	ZJB331ZN2	ZJB442U0
Kryminalny Bluez"	Fisz Envee	ZJB939P0	ZJB331ZN3	ZJB452U0
[illegible]	Fisz Envee	[illegible]	ZJB331ZN4	ZJB462U0
Dam Ci p... żyć"	Emade i Sokół	ZJB959P0	ZJB331ZN5	ZJB472U0
[illegible]	O.S.T.R.	ZJB015P0	ZJB331ZN6	ZJB422U0
[illegible]	O.S.T.R.	ZJB807P0	ZJB331ZN7	ZJB452U0
... Hiphop	O.S.T.R.	ZJB326P0	ZJB081ZN7	ZJB412U0

HIP-HOP	WIELKIE JOŁ	POLI	MONO	REAL
[illegible]	WSZ & CNE	[illegible]	[illegible]	[illegible]
...jeszcze raz	WSZ & CNE	ZJB199P0	ZJB261ZN2	ZJB671U0
[illegible]	WSZ & CNE	[illegible]	[illegible]	[illegible]
...ej małpy rock	Don Guralesko	ZJB279P0	ZJB271ZN0	ZJB751U0

HIP-HOP	PROSTO	POLI	MONO	REAL
"Wyrwij nas z rzeczywistości"	WWO	ZJB339P0	ZJB271ZN5	ZJB871U0
"Nie bój się zmiany na lepsze"	WWO	ZJB379P0	ZJB271ZN9	ZJB911U0
"Mogę wszystko"	WWO	ZJB389P0	ZJB281ZN0	ZJB921U0
"...n Gentium"	WWO	ZJB399P0	ZJB281ZN1	ZJB931U0
"...radę"	WWO	ZJB419P0	ZJB281ZN3	ZJB951U0
"Sen"	WWO	ZJB744P0	ZJB472ZN4	ZJB971U0
"...jest to"	Hemp Gru	ZJB449P0	ZJB291ZN0	ZJB062U0
"Sami swoi"	Hemp Gru	ZJB459P0	ZJB291ZN1	ZJB042U0
"Życie Warszawy"	Hemp Gru	ZJB469P0	ZJB291ZN2	ZJB052U0



HIP-HOP PEJA		POLI	MONO	REAL
"Co Cię boli ?!"	Peja	ZJB826P0	ZJB321ZN2	ZJB272U0
"Dzień ...glądy"	Peja	ZJB849P0	ZJB321ZN3	ZJB282U0
"...noc"	Peja	[illegible]	ZJB321ZN4	[illegible]
"...Życie"	Peja	ZJB876P0	ZJB321ZN5	ZJB302U0
"... moja rzeczywistość"	Peja	ZJB819P0	ZJB321ZN6	ZJB312U0
"...entuję biedę"	Peja	ZJB809P0	ZJB321ZN7	ZJB322U0
"... wybór"	Peja	ZJB789P0	ZJB321ZN8	ZJB332U0

REAL TONE 72555

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących formaty MP3 lub amr)

Śmiech dziecka	ZJB500U0
Płacz dziecka	ZJB510U0
Śmiech kobiety	ZJB520U0
Bardzo samotny telefonik	ZJB441U0
Klakson pickupa	ZJB540U0
Jurny kogut	ZJB550U0
Komunikat	ZJB560U0
Odbierz, mafia dzwoni	ZJB451U0
Koń 2	ZJB570U0
Koza	ZJB580U0
Odbierz [illegible]	ZJB590U0
YMCA	ZJB471U0
Puk Puk	[illegible]
Beknięcie z [illegible]	ZJB620U0
Budzik	[illegible]
Twój cyber telefon [illegible]	ZJB461U0
Gong	ZJB650U0
Gwizdek	ZJB660U0
Sonar	ZJB740U0
Tłuczona szyba	ZJB750U0
Odbierz telefon po czesku	ZJB421U0
Świnia	ZJB770U0
Zabawka	ZJB780U0
Odbierz telefon po niemiecku	ZJB401U0
Otwórz oczka	ZJB411U0
Mroczny śmiech	ZJB760U0
Przyjmij mnie	ZJB431U0
Perkusja	ZJB460U0
Silnik	ZJB470U0
Dryn Dryn z muzyką	ZJB480U0
Dryn Dryn	ZJB490U0

REAL MUSIC oraz TRUE TONE Nokia 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7610, 7650... Motorola V3, V360, V500, V547, V550, V600...

GORĄCE LASKI NA TWOJĄ KOMÓRKĘ 7555

5zł/6,10 z VAT

CHCESZ ZOBACZYĆ JE W CAŁEJ OKAZAŁOŚCI? WYŚLIJ SMS NA NUMER 7555 Z ODPOWIEDNIM KODEM NP. LIDKA3

DOSTĘPNOŚĆ: M3,N3,N4,S8,A3,A7,E6

ABY POBRAĆ **DZWONEK** POLI/TAPETĘ/GRĘ WYŚLIJ SMS NA NUMER PODANY OBOK KATEGORII A W TREŚCI **WPISZ** KOD DZWONKA POLI/TAPETY/GRY WIDOCZNY OBOK JEGO NAZWY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/GRY POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZJB002T3 50X500500). PO WYSŁANIU SMSA OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, DZIĘKI KTÓREJ POBIERZESZ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON. ABY POBRAĆ GRAFIKĘ/DZWONEK MONO - PATRZ INSTRUKCJA PRZY DZWONKACH I GRAFIKACH. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ LOGO/GRAFIKĘ/DZWONEK MONO INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD GRAFIKI/DZWONKA MONO POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZJB201ZN9 50X500500). Koszt SMSa na numer 7155 to 1zł (1,22zł z VAT) na 72555 to 2zł netto (2,44 z VAT) na 7555 to 5zł (6,10 z VAT) Usługa dostępna w sieciach: ORANGE, ERA, PLUS GSM, HEYAH, SAMI SWOI W RAZIE PROBLEMÓW WEJDŹ NA WWW.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON

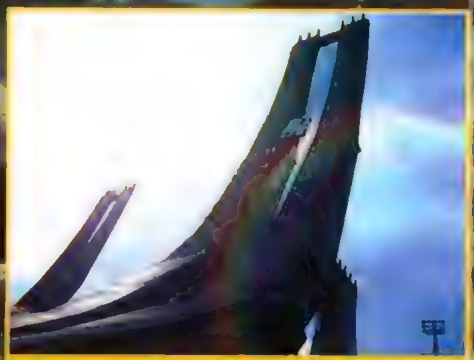
DORWĄ CIĘ!!!

NIE CZEKAJ!
Wciśnij gaz do dechy i zostaw ich za sobą! Wyduś z silnika ostatnie poty, przeleć jak strzała przez krętą trasę i zamelduj się na mecie jako pierwszy.

Zobacz „CrashDay", nową jakość w świecie wirtualnych wyścigów!
Ta niezwykle dynamiczna samochodówka nikogo nie pozostawi obojętnym.
Jeździsz, strzelasz, po prostu rządzisz!
Zostań królem prawdziwego underground'u!

Rozbudowane opcje tuningowe oraz wiele różnych wozów.

Spektakularne kraksy – lepszych jeszcze nie widziałeś!


Zakręcone trasy, po których możesz jeździć tak, jak chcesz!

CENA TYLKO 19,99 zł

Wstrząsająca oprawa techniczna: grafa wgniecie Cię w ziemię!

Siedem trybów rozgrywki, w tym świetny multiplayer!

Przystępny edytor map, w którym zbudujesz swoje własne trasy!

PC Premiera 1/2006
W sprzedaży pod koniec lutego w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami.

CRASHDAY

W SPRZEDAŻY JUŻ POD KONIEC LUTEGO!

PRODUCENT: CODEMASTERS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CODEMASTERS.CO.UK

WIN XP
PROCESOR: 1.5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 01/2006 | DVD 03/2006 [demo #2] | CD 03/2006 [demo #2]

ALLOR | JESZCZE WIĘKSZA, JESZCZE LEPSZA!

TOCA RACE DRIVER 3™
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

W KOŃCU JEST! MAMY GORĄCĄ JESZCZE PŁYTKĘ Z TOCA RACE DRIVER 3! MIELIŚMY WPRAWDZIE BETĘ, ALE BYŁO TO JAK LIZANIE CUKIERKA PRZEZ PAPIEREK. WRESZCIE JEDNAK OCZEKIWANIE DOBIEGŁO KOŃCA.

Jak zapewne wiecie, mniej więcej od roku zagrywam się (jak i połowa redakcji) w World of Warcraft, od którego to żaden tytuł nie był mnie w stanie na dłużej odciągnąć. A przez ostatnie trzy tygodnie też w WoW grałem, ale już na zmianę z „trójką". Po raz pierwszy od premiery WoW ma u mnie pełnoprawnego konkurenta!

Więcej i lepiej

Niby to normalne, że sequel jest ładniejszy, oferuje więcej tras i samochodów, ale w przypadku nowej ToCA **to już nie powolna ewolucja, a rewolucja**! Wprawdzie jeśli chodzi o same wozy i trasy, aż takiej różnicy nie ma, ale... ponad **170 pucharów** (na oficjalnej stronie widnieje wprawdzie liczba 116, ale w grze licznik wyskalowany został do 177), jakieś **50 tras** (łącznie z wariacjami jest ich ponad 100!), ponad **70 wozów** (większość licencjonowanych, ale Codemasters nie dogadało się z Porsche czy Ferrari, a że niektórzy pewnie chcieliby sobie nimi pojeździć, więc w niektórych pucharach jeździ się tuningowanymi maszynami „nieco" je przypominającymi...), **do 21 samochodów na torze w trybie single i do 12 graczy w multi**...

Do tego dochodzą takie marketingowe frazy, jak: *„ulepszony engine odpowiedzialny za zderzenia"*, *„dokładniejsze modelowanie wpływu uszkodzeń na prowadzenie się wozów"* czy *„bardziej realistyczne AI"*. Że to tylko standardowy bełkot? Niezupełnie, ze wszystkim tym mamy w „trójce" do czynienia, a **na szczególną pochwałę zasługuje właśnie naprawdę świetne AI**.

Najważniejsza jest jednak i tak przyjemność z jazdy, a ta po prostu zniewala! Niezależnie od tego, który z modeli jazdy wybierzemy (bo są dwa, lżejszy dla normalnych graczy i pro dla maniaków) – jeśli tylko nie przesadzilismy z oceną własnych umiejętności, jest bosko! Nawet redakcyjny maniak Tiges w prostszym z nich narzekał jedynie na to, że jest za łatwo, choć i tak od kierownicy wstawał bardzo niechętnie. Zresztą na pro też grymasił, że szło mu nieco za dobrze (nie ma to jak narzekanie na to, że za dobrze człowiekowi idzie...), ale w końcu to nie GTR. W mocniejszych wozach różnica jest zresztą naprawdę niewielka (a są tu także wozy klasy GT i N-GT, a więc starzy znajomi z GTR-a, aczkolwiek nie wszyscy; to samo tyczy się torów). Tak niewielka, że imć Tiges stwierdził, iż prócz maniaków nikt już w inne samochodówki z realistycznym modelem jazdy (prócz nieśmiertelnego GPL a i Nascara) grać nie będzie. Bo tutaj jest w zasadzie wszystko, co czterema kółkami można na torach zrobić... I nie tylko na torach, rajdy w końcu też są. Ale choć nie da się ukryć, że w porównaniu do dwójki nieco je rozbudowano, twórcy nadal traktują je raczej jako ciekawostkę, a nie prawdziwą konkurencję dla Colina.

Lepszej samochodówki dla miłośników realistycznej jazdy na PC obecnie nie ma.

Jak wszyscy wiemy, czerwone samochody są szybsze od żółtych.

Ultima Can-Am

FORD SERVICE

Very PLAST

World Tour

W poprzednich częściach był to główny tryb gry solo, a mimo to za wielu dobrych recenzji nie zbierał. Najbardziej przeszkadzała w nim zbytnia arcade'owość. ToCA to w końcu seria stawiająca mocno na realizm, a tymczasem w WT przepychanki na torze i jazda na skróty były na porządku dziennym. Brakowało także choćby możliwości wzięcia udziału w kwalifikacjach, by nie musieć co wyścig przepychać się z połowy stawki do przodu. Do tego jeszcze cała ta fabuła, która wprawdzie

Mistrz kierownicy ucieka!

w „dwójce" nie była już tak istotna (w „jedynce" niemal wszyscy mieli jej dosyć), ale przecież – poza świetnym Szkotem – niczego sensownego nie wnosiła...

Mimo to **w „trójce" World Tour znowu się pojawia ale... jest super!** Pierwsza dobra wiadomość to fabuła. Szkot powraca i jest w świetnej formie (bardzo dobrze!), ale to by było na tyle. Żadnych „rozczulających" historii z ojcem czy wrogo do nas nastawionymi przeciwnikami. Zamiast tego mamy jedynie dobre rady (tak przed, jak i w trakcie wyścigów) oraz krótkie wprowadzenia do niektórych imprez, co jest – moim zdaniem (i kilku testerów) – rozwiązaniem optymalnym.

Druga istotna zmiana to **wprowadzenie poziomów trudności**. Wprawdzie do wyboru są tylko dwa: Normal lub Hard, ale to w zupełności wystarczy, bo pierwszy z nich jest w sam raz dla początkujących, a na drugim dobrze bawią się nawet zaawansowani maniacy (z Tigesem włącznie). Warto również dodać, że niezależnie od wybranego poziomu trudności można sobie przed każdym wyścigiem włączyć sesję kwalifikacyjną!

Tak, tak, gracz nie jest już zmuszany, by na kilku raptem okrążeniach przepchać się do przodu, bo jeśli tylko ma się na to ochotę (i umiejętności), nic nie stoi na przeszkodzie, by wykręcić czas dający pole-position. Dodatkowo można włączyć tryb pro (co robi się w menu z opcjami, ale jest to o tyle sensowne rozwiązanie, że wystarczy raz go włączyć, a każdy wyścig – niezależnie od tego, do której serii czy ligi należy – będzie rozgrywany jako pro).

I jeszcze parę słów o organizacji World Tour. Otóż, zaczynamy na samym dole 32-poziomowej listy wybierając jeden z dwóch dostępnych dla nas pucharów (o ile pamiętam: Clio lub GT Lights). Gdy ukończymy go na odpowiednio wysokim miejscu (czasami wystarczy choćby 6), przechodzimy poziom wyżej, na którym znowu wybieramy jeden z pucharów. Na pierwszych dwóch poziomach do wyboru są po dwa, na kolejnych 25 – po trzy, ale w ostatnich 5 wyboru już nie mamy – no ale zanim co nich dotrzemy, przejedziemy jeszcze sporo kilometrów. Takie puchary to w końcu

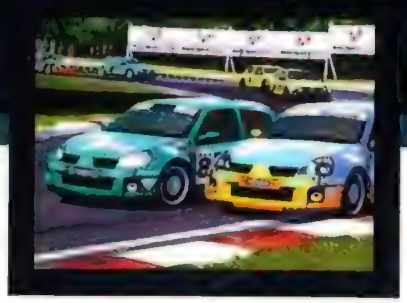
Tryby multi

Niestety, z opisem multi musimy poczekać do momentu premiery gry, gdyż w chwili obecnej nie ma po prostu serwerów. Dlatego też jedyne, co możemy o tym trybie napisać (ponad to, co znalazło się już przy okazji Simulation Modes), to dwie zmiany, którymi chełpią się twórcy. Pierwsza z nich (o ile włączymy takie opcje) eliminuje problemy z graczami rozpychającymi się na torze czy jeżdżącymi na skróty: może się za nich zabrać zarówno komputer (po ostrzeżeniach nastąpi kick z serwera), jak i admin, który ma mieć możliwość wykopania gracza nie tylko z jednego wyścigu, ale i zablokowanie mu dostępu do serwera w ogóle.

Poza tym z poczekalni będziemy mogli oglądać właśnie rozgrywany wyścig, a także... wykorzystać opcje (o ile je mamy) dostępne dla admina, co powinno pozwolić na porządne sędziowanie przez osoby niebiorące bezpośrednio udziału w wyścigu. Uszczelniono również zabezpieczenia przeciw cheaterom: w „trójce" wszyscy gracze muszą mieć dokładnie takie same pliki opisujące wozy jak serwer, na którym chcą zagrać – w przeciwnym razie na niego nie wejdą.

A reszta? Cóż, obietnicy lepszego radzenia sobie z lagami sprawdzić niestety jeszcze nie możemy, ale przy okazji recenzji po skiej wersji językowej do tematu multi na pewno wrócimy!

Nurburgring?
Niestety, jeszcze nie teraz... Sami twórcy przyznają, że ich engine nie radzi sobie z tak długimi trasami. Szkoda, ale przynajmniej mają nad czym pracować przy „czwórce".



Pogaduszki między kierowcami podczas rajdu to stara tradycja.

też kilka wyścigów każdy – a im dalej, tym temu „kilka" bliżej do „kilkanastu".

Pro-Career

Drugi z trybów przygotowany został specjalnie z myślą o graczach narzekających na World Tour w poprzednich częściach. Pierwsza duża zmiana to całkowity brak fabuły, aczkolwiek Szkot się ostał – podpowiada w trakcie wyścigu. Druga duża zmiana to organizacja trybu. Otóż, do wyboru mamy 6 lig: Classic (od wozów z lat 30 do 90 ubiegłego wieku), GT (wszystko, co związane z GT, aż po wozy znane z GTR), Oval (jaja dla każdego, od ziemnych po Nascar i Indycar), Touring Cars (tak zwane samochody turystyczne, z DTM i V8 włącznie), Off-Road (zmagania poza asfaltem, w tym rajdówki i monster trucki) oraz Open Wheel (wozy bez dachu, od gokartów do F1). Są także dwie dodatkowe: TMS oraz Honda, które – w moim odczuciu – służą bardziej promocji niż samemu jeżdżeniu, ale że w sumie pucharów we wszystkich tych trybach jest aż 177, więc to nie problem.

Miłe jest również to, że samodzielnie wybieramy liczbę okrążeń, a prócz sesji kwalifikacyjnej jest też sesja testowa (obie można pominąć). Ustalamy również poziom trudności (Normal lub Hard jak w WT), a że globalne ustalenia co do fizyki obowiązują we wszystkich trybach gry, jeśli ktoś fizyki na pro nie trawi, może pro-karierę przejść przy bardziej przyjaznym modelu jazdy.

I jeszcze jedno. Na początku mamy dostęp jedynie do pierwszych pucharów w każdej z lig (poza Hondą), dopiero po ich zaliczeniu możemy przejść dalej. W dodatku puchary odkrywane w trybie WT dostępne są jedynie w ostatnim z trybów, w Pro-Career trzeba sobie wszystko odkrywać od zera.

To już nie powolna ewolucja cyklu ToCA, to rewolucja!

Tak ciasno, że nawet łokcia nie można wystawić...

Simulation Modes

Ostatnia pozycja menu skrywająca rzeczy związane ze zmaganiami na torach to **Simulation Modes**. To tutaj wybrać można jazdę na czas, multi oraz puchary dowolnie tworzone przez gracza (ustalamy jak np. traktować jazdę na skróty, tory, liczbę okrążeń w poszczególnych sesjach i tym podobne – w multi ma się zresztą takie same możliwości). Kolejna ciekawostka to **możliwość wydania punktów na tuning swojej maszyny**, co zresztą można zrobić zarówno samemu, jak i zdać się na komputer – dostępny jednak tylko przy niektórych pucharach. I rzecz ostatnia, poziom trudności – to jedyny tryb, w którym można go bez konsekwencji ustalić procentowo od 70% (co odpowiada Normal) do 130% (a 100% to Hard).

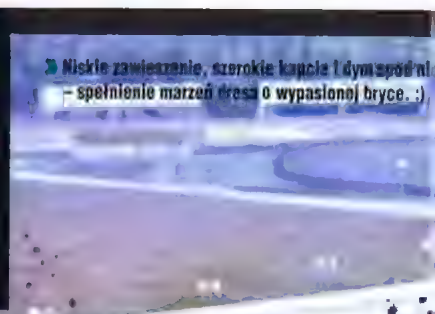
Fair play

W drugiej części trawa, podobnie jak i pułapki piaskowe, nie stanowiły dla samochodów problemu. Nie było także żadnych ujemnych konsekwencji, gdy jechało się na skróty, nie mówiąc już o przepychaniu się łokciami – nieważne, jak bardzo staraliśmy się wypchnąć innych poza tor, nic złego (poza uszkodzeniami) się nam nie działo. Ale to już historia.

Setup i telemetria

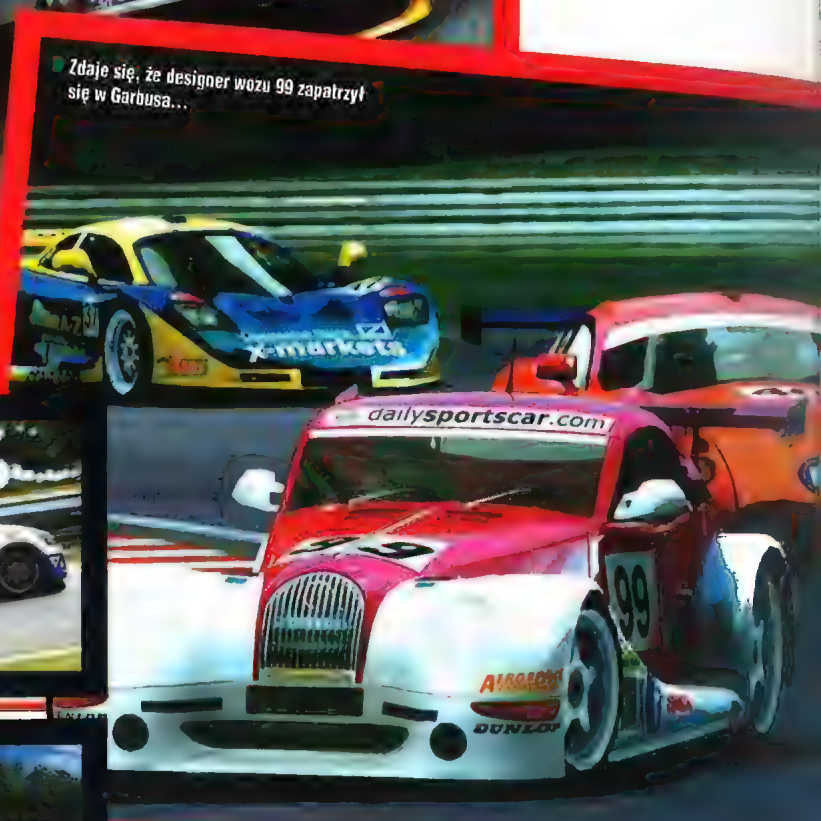
Choć ToCA nie jest adresowana do najbardziej zatwardziałych maniaków realizmu, i oni parę ciekawych opcji w niej znajdą. Dostępne są choćby całkiem sensowne dane telemetryczne, dzięki czemu dużo łatwiej skorzystać z opcji zmiany ustawień wozu. Służą wprawdzie do tego suwaki i o dokładności do dziesiątych części milimetra nie ma mowy, ale i tak zmienić można bardzo dużo: skład mieszanki w oponach, wysokość i twardość zawieszenia, przełożenia skrzyni biegów, spoilery, balans hamulców, nawet kąty pochylenia kół. Jest w zasadzie wszystko, co w tego typu symulatorze być powinno. A że nie ma aż takiej dokładności jak w GTR? Cóż, w końcu nikt nie mówi, że jest to tytuł dla całkowitych maniaków, prawda?

Brak klimy i wyciszenia??? A wie pan kim JA jestem???



Niskie zawieszenie, szerokie kapcie i dym spod nich – spełnienie marzeń każdego o wypasionej bryce. :)

W ToCA RD 3 gra się nie sToCA, a ino jej poziom wzrosta, heeeej.



Zdaje się, że designer wozu 99 zapatrzył się w Garbusa...

Przyjemność z jazdy jest po prostu zniewalająca!

Nawet bez włączania dodatkowych opcji jazda po trawie czy w „piaskownicy" to tylko strata czasu: znacznie mniejsza przyczepność powoduje, że nawet przy normalnej fizyce w najlepszym razie będziemy tracili prędkość. W typowym przypadku, gdy to wypada się na pobocze po zbyt szybkim wejściu w zakręt, jazda zakończy się zazwyczaj bączkiem albo tak długim driftem, że nawet jeśli będzie kontrolowany, to o dobrym miejscu pozostanie tylko wspomnienie. A gdy dodatkowo włączymy realistyczne pułapki... cóż, nie tylko prędkość traci się w nich błyskawicznie, ale pozostaje jeszcze kwestia wyjechania na tor... Zazwyczaj jest to wprawdzie możliwe, a e czasu traci się przy tym tyle, że pozostaje już tylko rozpoczęcie wyścigu od nowa.

Ale utrata czasu to nie wszystko. **W trakcie kwalifikacji wyjechanie poza tor oznacza, że czas danego okrążenia nie zostanie nam zaliczony!** I naprawdę wystarczy malutka wycieczka po poboczu. Niewiele lepiej jest podczas wyścigu. Wprawdzie sędziowie są już bardziej wyrozumiali (bo przy kwalifikacjach zachowują się, jakby mieli linijki w oczach...), więc lekkie wypadnięcie na pobocze jeszcze niczym złym nie grozi, ale dłuższe wycieczki, zwłaszcza powzięte w celu skrócenia sobie drogi, ich uwadze nie ujdą. Za pierwszym razem otrzymamy wprawdzie tylko ostrzeżenie, ale kolejne takie wykroczenia to już kary czasowe. Nawet pięć sekund to nie przelewki. Przy trzecim wykroczeniu dostaniemy zresztą już 20 sekund kary, co w praktyce kończy wyścig. Podobnie rozwiązano także kwestię rozpychania się na torze. O drobne otarcia nikt pretensji nie ma, ale po mocniejszym puknięciu otrzymujemy ostrzeżenie, a następnie kary czasowe, poza tym – podobnie jak w poprzedniej części – po wyścigu do boksu wbiegnie wkurzony konkurent i nawrzuca nam, co o takiej jeździe myśli.

I jeszcze jedna rzecz. Kilka tras zostało dodatkowo przebudowanych, dzięki czemu nawet gdyby ktoś chciał skorzystać ze znanych z „dwójki" skrótów, srodze się zawiedzie, co dodatkowo wymusza jeżdżenie po, a nie obok trasy. Wyjątkiem są, rzecz jasna, wszelkie crossy czy rajdy, ale dziwne byłoby, gdyby zrobiono inaczej – w końcu jazda kontaktowa czy (w zależności od pucharu) po trawie jest w wielu dyscyplinach sportów motorowych czymś jak najbardziej normalnym.

Róża bez kolców?

Mimo bardzo dużej grywalności nowa ToCA problemy ma. A w zasadzie jeden – od premiery ostatniej części minął tylko rok. A przecież przybyło torów, wozów i konkurencji, poprawiono grafikę i dźwięki... Super, gdyby nie fakt, że **niestety nie wszystkie nowe wozy i trasy wyglądają równie dobrze.** Szczególnie widać to przy torach i wozach terenowych, które najbardziej odbiegają od reszty. Nie żeby różnica powalała, ale jest na tyle znacząca, że widział ją już na pierwszy rzut oka każdy w redakcji. OK, zdaję sobie sprawę, że tory ziemne z wysokimi bandami nie mogą być zbyt widowiskowe, ale połączenie tego z niektórymi plastikowo wyglądającymi wozami jest naprawdę niezbyt miłe dla oczu, które jednak bardzo szybko przyzwyczajają się do dużo lepszego wyglądu, z jakiego ToCA przecież słynie.

Druga sprawa to **zachowanie się niektórych nowych pojazdów**. Na pierwszy ogień znowu pójdą wozy terenowe, które niekiedy najzwyczajniej pływają. Cóż, ekspertem od jazdy na szutrach czy innej ziemi nie jestem, ale w CRC 2005 takich dziwnych myków nie było. Podobnie jest zresztą z gokartami – i to jeżdżącymi po asfalcie, które czasami również potrafią sobie pływać, mimo że w becie takich problemów jakoś nie zauważyłem...

Grywalność na 10!

Nie da się ukryć, że **mimo w większości świetnej grafiki, fizyki i odgłosów, największe wrażenie robi sama jazda.** Wiem, wiem – wymienione tu składniki są bardzo ważne, ale dopiero razem tworzą coś absolutnie niesamowitego – grę, która z powodzeniem konkuruje u mnie z największym fenomenem ostatnich lat, czyli World of Warcraft (tak, to są różne gry, ale że uwielbiam i RPG-i, i samochodówki, takie porównanie jest jak najbardziej na miejscu).

Nie jest to wprawdzie tytuł bez wad, ale obecnie lepszej samochodówki dla miłośników realistycznej jazdy na PC nie ma. Tyle tylko, że z dziesiątką trzeba będzie niestety poczekać do „czwórki"... ale z nową ToCA ten czas na pewno nie będzie się dłużył! **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDOK 9
AUDIO 9

WERDYKT

- dwa modele jazdy
- dwa tryby kariery
- mnóstwo wozów i tras
- poprawiony World Tour

- niezbyt dopracowane tryby terenowe
- dość irytujące zabezpieczenie antypiracko

PRODUCENT: NOVIK & CO/NIVAL
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.NIVAL.COM/HS

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CD 03/2006

GEM | WYSTRZEGAJ SIĘ TEGO JAK KOMUNIZMU WOJUJĄCEGO!

HAMMER & SICKLE

Przeżywany ostatnimi czasy renesans strategii turowych ma się, wygląda na to, ku końcowi. Po okresie debiutów wybitnych przedstawicieli tego gatunku – jak choćby kolejnych gier serii Silent Storm rosyjskiego studia Nival Interactive – zmuszeni jesteśmy stawić czoło tytułom niby podobnym, a jednak kompletnie innym. Dobitnym przykładem Hammer & Sickle – projekt, w którym treść nie ma szans wybić się ponad ruinę formy.

I ciekawe, że aż do dnia premiery Hammer & Sickle – czyli Sierpa i Młota – nic nie zapowiadało takiej katastrofy. Przeciwnie! **Jawiła się ona nieformalnym następcą serii Silent Storm.** Zestawienie to było usprawiedliwione tym bardziej, że projekt ten sygnowany był logo Nival Interactive i wykorzystywał słynną już technologię, w której 3D świata łączy się nierozerwalnie z systemem wiarygodnej fizyki obiektów. Na jej bazie zbudowany miał być świat ery Zimnej Wojny, w nim zaś osadzona rola radzieckiego superszpiega – gracza. Sam aspekt życia w cieniu atomowego grzyba, w przededniu wybuchu trzeciej wojny światowej i świadomość, że od naszych działań – od zwykłej rozmowy i jednej decyzji – zależeć mogła przyszłość całego rodzaju ludzkiego, stanowić mogły o niezwykłości i sukcesie całego przedsięwzięcia.

Drugie imię H&S brzmi: amatorszczyzna. Pierwsze – beznadziejna!

To, że Hammer & Sickle nie spełni oczekiwań, stało się jasne już w przeciągu pierwszej godziny gry. Najpierw złe przeczucie wywołało logo developera, którym okazał się nie Nival, lecz nieznany bliżej nikomu Novik & Co. Niedobre pierwsze wrażenie pogłębiło tylko intro (ta muzyka!...) oraz **brak trybu multiplayer**. Dodam, że single składa się z jednej jedynej krótkiej **kampanii**...

Kapitan Armii Czerwonej

Pierwsza misja rozpoczyna się odprawą, w czasie której jasne się staje, czemu w trakcie tworzenia postaci dostępne są te same żołnierskie profesje, co w Silent Storm (snajper, grenadier, medyk i inne), nie ma natomiast niczego, co sugerowałoby wywiadowcze przeszkolenie naszego jedynego podkomendnego. To dlatego, że... nie jest on wcale szpiegiem! To kapitan Krasnej Armii, który – nie wiedzieć czemu – otrzymuje zadanie przeniknięcia poza żelazną kurtynę – do tzw. Bizonii. (Czyli na tereny niezbyt przyjaznej Rosjanom amerykańsko-brytyjskiej strefy okupacyjnej Niemiec.) Tam nawiązać mamy kontakt z niejakim Vaclavem (którego lektorzy upartie nazywają Wacławem, mimo że – jeśli dobrze rozumiem – jest on z pochodzenia Polakiem). Mamy przekonać go do naszej sprawy, a w razie komplikacji zaś – wyeliminować. Tyle odprawy, z której wiemy tak naprawdę tylko tyle, że... wciąż nic nie wiemy.

> Pewne pismo nie dość, że nazwało tę grę bodaj *„kiepskim klonem Commandos"* (że k epskim, to OK – ale Commandos?!), to jeszcze zrecenzowało ją dobry kwartał temu, gdy jeszcze nie było ani gry, ani nawet dema. To już drugi, po S.T.A.L.K.E.R., dowód jak bardzo Rosjanie kochają Polaków: na zasadzie światowej wyłączności udostępniają im swe gry do recenzji na miesiące przed tym, jak sami je ukończą...

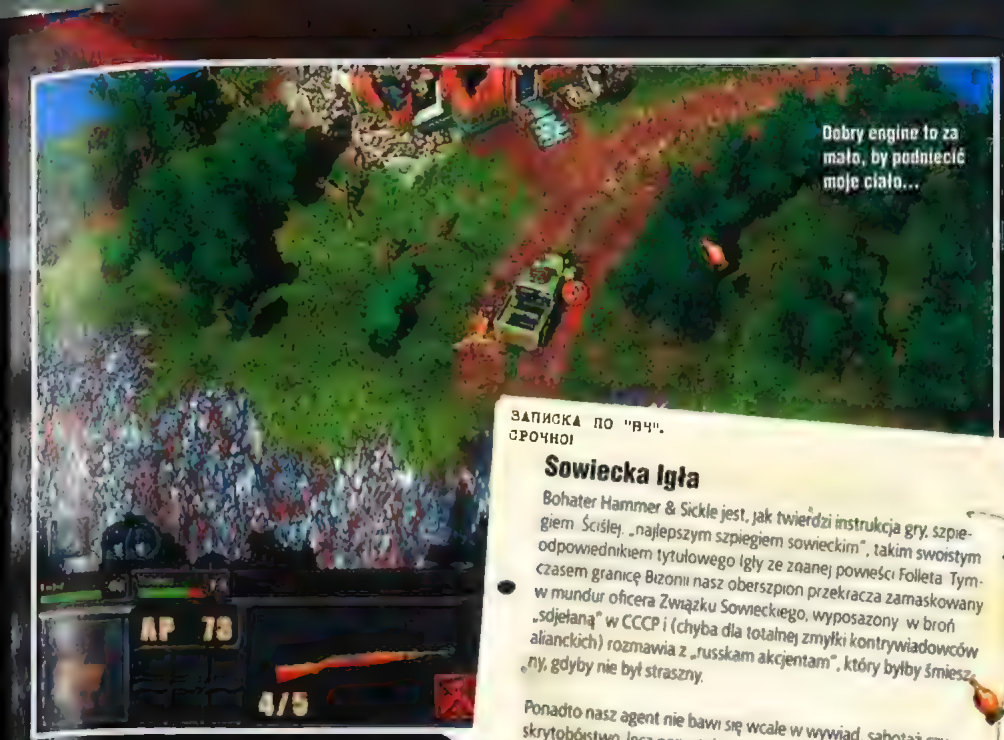
Przekracza granice Bizonii

Nie mniej bolesne dla nadziei gracza domagającego się od Hammer & Sickle grywalności Silent Storm, jest przebieg pierwszej minimisji – przedarcia się przez granicę radziecko-amerykańską. Sytuacja ma się następująco: las, droga, posterunki graniczne, podwójne zasieki. Dysponujemy nożycami do cięcia drutu, więc n c prostszego, jak podpełznąć do ogrodzenia, przeciąć je, by następnie, korzystając z osłony drzew, przemknąć do strefy wyjściowej mapy. Pierwsza próba – pojedynczy strzał – śmierć. Druga – seria z pepeszy, efekt ten sam. **Zmiana poziomu trudności kampanii na easy nic nie zmienia** – kolejne próby nieodmiennie kończą się śmiercią w najdalej drugiej minucie gry. W końcu, nie bacząc na sensowność poczynań, podrywam herosa i biegnę nim, metodą na „urra", przed siebie. Udaje się za pierwszym razem, bez jednego wystrzału ze strony wrogów...

Eliminuje dziesiątki przeciwników

Druga z misji rozpoczyna się egzekucją Wacława/Wacława i Ski. Wraz z nimi rozstrzelana przez żołnierzy Sentinels (!) zostaje kobieta w mundurze. Całość obserwuje stojący jakieś pięć metrów za plutonem... nasz szpion! Dzięki temu w momencie rozpoczęcia misji ma przed sobą 5 uzbrojonych przeciwników. Umiejętne wykorzystanie obydwu przydziałowych granatów i kilku kul ze służbowego nagana jednak sprawia, że (ku zdumieniu gapiów i samego gracza) z całego starcia zwycięsko wychodzi nasza jednoosobowa Armia Sowiecka.

Dalej jesteśmy jednak w kropce. Na szczęście jednak – kolejne zdziwienie – rozstrzelana w zasadzie z przyłożenia kobieta... żyje! Bierzemy ją na ramię i oddajemy pod opiekę (odpłatnie) kręcącemu się w okolicy francuskiemu lekarzowi. Ten obiecuje w kilka godzin postawić ją na nogi i... cud, cud prawdziwy! – czyni to! Nim jednak nasz team powiększy się o 100%, niezbędne będzie odparcie ataku... 10 kolejnych żołnierzy.

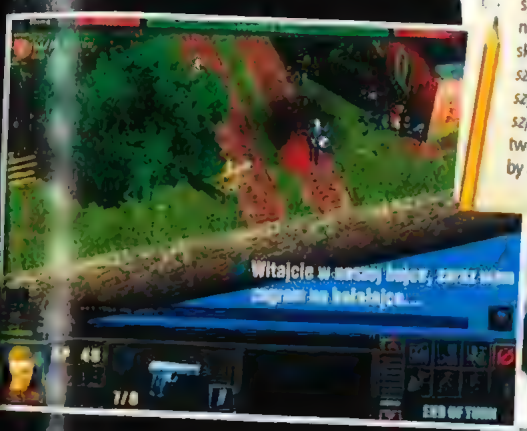


ЗАПИСКА ПО "ВЧ".
СРОЧНО!

Sowiecka Igła

Bohater Hammer & Sickle jest, jak twierdzi instrukcja gry, szpiegiem. Ściślej, „najlepszym szpiegiem sowieckim", takim swoistym odpowiednikiem tytułowego Igły ze znanej powieści Follieta. Tymczasem granicę Bizonii nasz oberszpion przekracza zamaskowany w mundur oficera Związku Sowieckiego, wyposażony w broń „sdjełaną" w CCCP i (chyba dla totalnej zmyłki kontrywiadowców alianckich) rozmawia z „russkam akcjentam", który byłby śmieszny, gdyby nie był straszny.

Ponadto nasz agent nie bawi się wcale w wywiad, sabotaż czy skrytobójstwo, lecz pozostaje wierny starej żołnierskiej maksymie, że najlepszy przeciwnik to martwy przeciwnik. Nie jest naturalnie wykluczone, że po prostu prowadzi on jakąś niezwykle skomplikowaną grę potrójnego blefowania („ty wiesz, że jestem szpiegiem, ale może jeśli nie będę się ukrywać z tym, że jestem szpiegiem, ty pomyślisz, że jestem za głupi, by naprawdę być szpiegiem"). Znacznie bardziej prawdopodobne jest jednak to, że twórcy z Novik & Co po prostu nie zmarnowali ani jednej okazji, by być głupim.



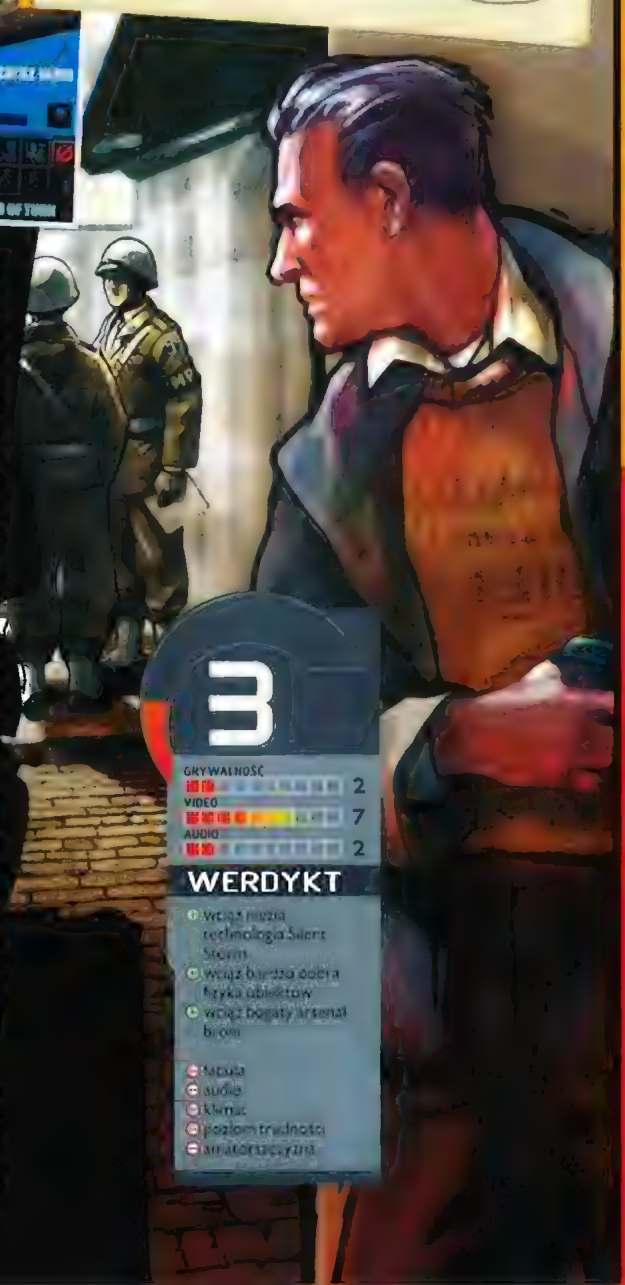
Wykonując przypadkowe misje

Przeżycie i pozbieranie broni i amunicji nie zmienia naszej sytuacji – kontakt z bazą przy użyciu znalezionej w lesie radiostacji (!) wyjaśnia tylko tyle, że odtąd skazani jesteśmy na samych siebie. **Reszta to ciąg przypadkowych misji w wybijanie przeciwników do nogi.** W ich akcie nawiązesz stosunki z lokalnym światkiem oporu, Armią Brytyjską, pewnym znanym już fanom Silent Storm ugrupowaniem zbrojnym i kilkunastoma NPC-ami, z którymi możliwe będzie przeprowadzenie rozmów istotnych dla rozwoju fabuły. Dodatkową atrakcją jest drużynowy zdrajca... Mimo to przez całą grę wciąż nie bardzo wiadomo, o co tak naprawdę chodzi, która z naszych nielicznych decyzji sprawi, że świat wyjdzie z kryzysu, a która – że skończy się w cieniu atomowego grzyba. Koniec końców gracz zaczyna zastanawiać się, czemu marnuje czas, zamiast poświęcić się czemuś znacznie przyjemniejszemu – choćby farmieniu honoru w World of Warcraft...

Które lepiej pominąć

Hammer & Sickle miał szansę – jako szpiegowska hybryda role-playing i strategii turowych – przyczynić się do rozwoju gier komputerowych. Tymczasem **dobre w nim są tylko te elementy, które zostały przeniesione bezpośrednio z Silent Storm.** Mam też wrażenie – ale nie dowód – że Nival jedynie odstąpił bazową technologię, tę zaś nieumiejętnie obudowali wspomniani towarzysze Novik & Co.

Tak czy inaczej lepiej powrócić do Silent Storm, a całą tę historię z Sierpem i Młotem pozostawić tam, gdzie jej miejsce – na wysypisku historii. Drugie imię Hammer & Sickle brzmi bowiem: amatorszczyzna. Pierwsze – beznadziejna! **|CDA|**



3

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	7
AUDIO	2

WERDYKT

- wciąż świetna technologia Silent Storm
- wciąż bardzo dobra fizyka obiektów
- wciąż bogaty arsenał broni

- fabuła
- audio
- klimat
- poziom trudności
- amatorszczyzna

W oczekiwaniu na

Heroes of Might & Magic V

HoM&M V to oczekiwana premiera 2006 roku. Zanim nastąpi, możesz wygrać kultowe części III i IV!

7164 konkurs SMS

Do wygrania 5 zestawów Heroes of Might & Magic III i Heroes of Might & Magic IV.

Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak popularnie są nazywane kolejne gry z serii Heroes of Might & Magic?

A. Majtersi
B. Madżiki
C. Hirołsi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.HE.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMSem pod numer **7164**
Koszt wysłania SMSa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 21 marca 2006 roku.

Fundatorem nagród jest CD Projekt.

CD PROJEKT

PRODUCENT: CAULDRON
DYSTRYBUTOR: PLAYLOGIC
WWW.GENETROOPERS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIEZŁE!

» Obcy po przejściach

GENE TROOPERS

Wiecie, jaki był największy grzech Unreala 2? Taki, że został wydany pod szyldem Nierzeczywistego. Pamiętam do dziś rozgoryczenie, gdy ta długo oczekiwana kontynuacja okazała się tym... czym była.

Ale gdyby tak na moment przyjąć, że nie stało za nim żadne wielkie studio i że nie był to sequel wielkiego, ponadczasowego tytułu? Okazałoby się, że nie mamy do czynienia z tak strasznym crapem, jak co niektórzy próbowali sugerować, a po prostu kolejną, niewybijającą się ponad przeciętność gierką, przy której jednak można całkiem miło spędzić kilka(naście) godzin. Recenzje byłyby chyba żdziebko inne, bo przecież każdy woli być pozytywnie zaskoczony czymś nieznanym, niż rozczarować się nieudanym wskrzeszeniem Legendy.

Cicha premiera

Gene Troopers to, dla mnie, taki właśnie Unreal 2, na którego nikt nie czekał. Nie śledziłem przedpremierowych losów tego tytułu z wypiekami na twarzy, nie wyłapywałem wszelkich newsów, nie odliczałem dni do premiery. Gene Troopers to tytuł, który wślizgnął się na rynek po cichu, nawet bez werbli, które nieraz towarzyszą pierwszemu lepszemu przeciętniakowi.

Nic więc dziwnego, że miast jęku zawodu wydałem z siebie okrzyk zdumienia. No bo proszę – **gra okazała się o wiele lepsza niż wspomniany U2 czy nawet ubiegłoroczny Pariah.** Wspominam zresztą o nich nieprzypadkowo, bo ogólny klimat towarzyszący rozgrywce (bez zagłębiania się w tej chwili w niuanse fabularne) mamy tu dość podobny.

Space opera

Gene Troopers to gra zrobiona ze sporym rozmachem. Mimo że w praktyce jest to dość trywialny FPS, widać wyraźnie, iż twórcy chcieli stworzyć coś więcej – ogromną, epicką opowieść, swoistą space operę, w której losy światów (tak!) znów spoczną w naszych rękach.

» To DNA nas do boju pcha, tralalala!

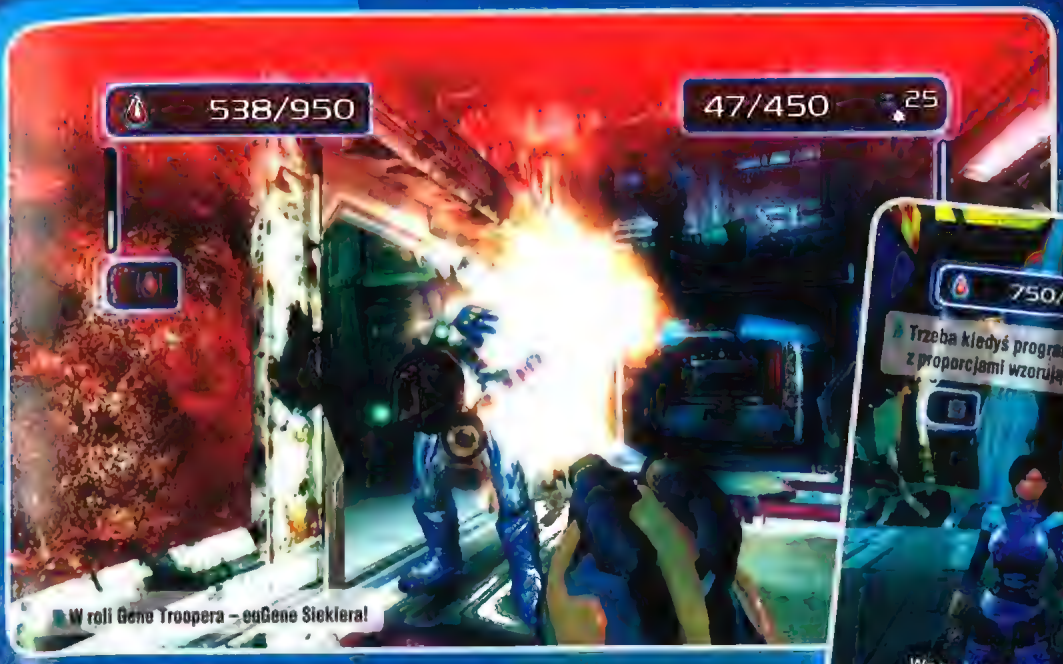
Główny bohater tej historii, Johansson Bridger, miał nieszczęście znaleźć się w nieodpowiednim miejscu i czasie. Na pokład olbrzymiego statku, na którym przebywa wraz z córką, wdziera się armia najeźdźców. Bridger zostaje porwany, przetransportowany w nieznane mu miejsce i umieszczony w specjalnej komorze. Ma zasilić szeregi **Gene Trooper – elitarnej armii żołnierzy, którym zafundowano modyfikację genów i gruntowne pranie mózgu,** przez co są niezwykle silni, śmiertelnie groźni i nigdy nie pytają o powód przed wykonaniem rozkazu. Słowem, idealni żołnierze.

Nim proces metamorfozy dobiega końca, Bridger zostaje uwolniony (bynajmniej – nie z dobroci serca) przez jakiegoś podejrzanego ufoka i zadziorną, pyskatą babę. Chciałoby się powiedzieć – w samą porę. Bo choć pewne zmiany fizyczne w organizmie naszego bohatera już zaszły, jego umysł wciąż pozostał jasny i klarowny. (Motyw niczym w Q4, kiedy nas przerabiają na Strogga.) **Oswobodziciele mają propozycję nie do odrzucenia – wesprzemy ich w walce lub zginiemy marnie z ich ręki.** Cóż, taki wybór to żaden wybór. Zresztą sam Bridger ma do załatwienia palącą sprawę (alienowate paskudy uprowadziły również jego córkę), której raczej nie da się ruszyć z miejsca bez rozlewu krwi.

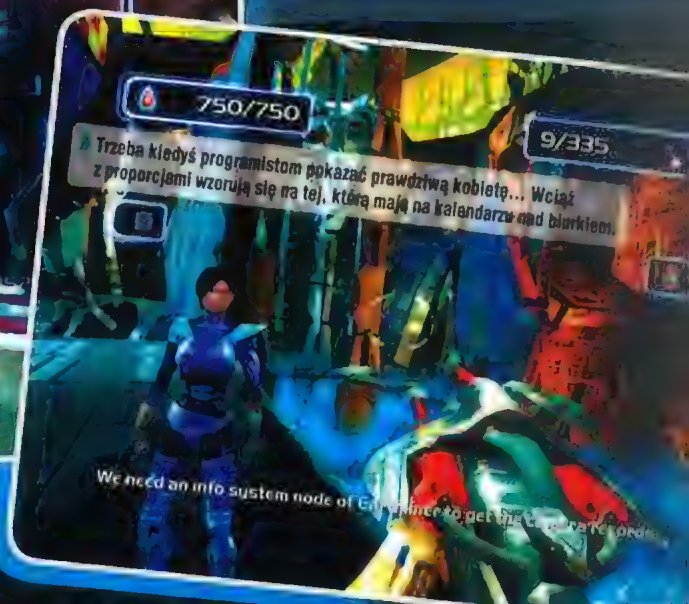
Przegadana strzelanina

Im dalej brniemy w ten fabularny gąszcz, tym więcej wątków pojawia się na horyzoncie. Mamy tu wszystko – konflikty międzyplanetarne, spiski zakrojone na szeroką skalę, przedziwne światy i dziesiątki zamieszkujących je ras, dramaty rodzinne, tajemnicze artefakty etc. W cały ten barwny, choć nieco kiczowaty galimatias wpleciono jeszcze olbrzymią liczbę... dialogów. Bo trzeba wam wiedzieć, że **jak na tak skrajnie zręcznościowy tytuł Gene Troopers okazał się grą strasznie przegadaną.**

Ba, niczym w przygodówkach czy RPG mamy tu nawet opcję wyboru interesujących nas odpowiedzi lub pytań, które chcemy zadać (zupełnie olać dyskusję też czasem można, choć NPC chętnych do rozmowy na ogół nie brakuje). Co prawda, w większości przypadków takowy wybór to sprawa czysto kosmetyczna, bo wpływu na fabułę większego to nie ma, ale i na tym polu zdarzają się wyjątki od reguły. Czasami od wybranej przez nas gadki



W roli Gene Troopera – euGene Siekiera!



[illegible] dalsze losy naszego bohatera, za co należy się twórcom duży plus.

Wszystkie barwy tęczy

Oprawa gry stoi na naprawdę wysokim poziomie. [illegible] zdaje sobie sprawę, że nie wszystkim musi przypaść do gustu. Z jednej strony trudno nie przyznać, że jest szalenie [illegible]. Każdy etap to kolejny popis umiejętności i wyobraźni ludzi z Cauldron (gra powstała na autorskim silniku). Z drugiej strony dla pewnej części graczy może okazać się zbyt pstrokata. Po prostu trochę [illegible] feerie najrozmaitszych barw [illegible] z komodowej platformówki mogą się [illegible]

[illegible] nieje do kieszeni z czystym sumieniem mogę jednak powiedzieć, że graficy nie mają się czego wstydzić. [illegible] uwaga odnosi się [illegible] wiedzieć [illegible], na papierze [illegible] trochę tandetne, na ekranie monitora gra sporo zyskuje.

Równie dobre zdanie mam o ścieżce dźwiękowej gry. Mamy tu doprawdy świetną, dynamiczną muzykę, choć odniosłem wrażenie, że niektóre kawałki zbyt często się powtarzają. Z dźwiękami jest nieco gorzej, na upartego można się przyczepić do odgłosów wystrzałów niektórych spluw. Nie do końca też przypadły mi do gustu głosy kilku postaci. Co poniektórzy lektorzy momentami za bardzo się „wczuwają" w odgrywaną rolę. Wiadomo, że przez zbytnią ekspresję podczas wypowiadania co bardziej kwiecistych dialogów łatwo przedobrzyć i narazić się na śmieszność.

Starship Troopers, Gene Troopers... what's the difference?

Stary poczciwy Havok

Ostania techniczna sprawa, którą wypada poruszyć, to **fizyka**. **Odpowiada za nią znany wszystkim Havok.** Nasz bohater ma specjalną rękawicę pozwalającą przenosić i rzucać rozmaitymi gratami, a nawet ciałami pomniejszych wrogów. Wygląda to mniej więcej jak zabawa Gravity Gunem w HL2. Nie mamy tu może tak olbrzymiej swobody, ale i tak jest całkiem sympatycznie. Zresztą owa rękawica to nie tylko bajer wrzucony na siłę – pokonanie kilku przeszkód, jakie staną na naszej drodze, wymaga jej użycia.

Lepsze niż Unreal 2 czy Pariah!

Tuman & Tłumok sp. z o.o.

Najsłabszą stroną Gene Troopers jest z pewnością AI oraz wygląd przeciwników. Co prawda, trudno narzekać na monotonię, bo przedziwnych gatunków i ras mamy tu od zatrzęsienia (niemal jak na planie filmowym „Star Wars"), ale większość z nich jakaś taka nijaka mi się zdała.

Przede wszystkim jednak boli mizerne AI. Jedni przeciwnicy stoją jak te kołki, kolejni biegają z lewa na prawo, jeszcze inni szarżują w naszym kierunku. Bez względu na wypraną z jakiejkolwiek finezji strategię walki, wszystkich można spokojnie zaliczyć do zbioru „kretynów skończonych". Emocje towarzyszące wymianie ognia, rzecz w FPS-ie przecież kluczowa, są więc dość letnie, bo wszelkie starcia w GT wygrywamy z palcem w nosie. A niekiedy nawet z dwoma palcami. Stosowanie uników, czajenie się za plecami wroga i inne tego typu zagrywki nie mają tu prawa bytu. Na tym gruncie mamy oldschool pełną paszczą.

Czym zaś trzepiemy skóry tym matołom? **Żelastwa jest od zatrzęsienia, choć nie ukrywam, że nie są to raczej giwery z moich snów.** Żadna jakoś specjalnie nie przypadła mi do gustu (może dlatego, że wyglądają strasznie tandetnie?), choć na różnorodność narzekać nie można. Mamy tu wszystko i to w rozmaitych odmianach – snajperki, miotacze płomieni, granaty, wyrzutnie rakiet, odgroma karabinów, broń energetyczną etc. Do tego nie raz i nie dwa chwytamy w łapska działka stacjonarne. Jedyny pojazd, nad którym przejmujemy w grze kontrolę (łazik terenowy zwący się... „Smuggler") nie ma niestety żadnego uzbrojenia.

Chodzący czołg

Gra jest prosta nie tylko z tytułu wrodzonej głupoty napotkanych osobników. **Wprowadzono system rozmaitych umiejętności specjalnych**, które kupujemy i upgrade'ujemy za zbierane po drodze punkty DNA (wylatują z każdego ustrzelonego wroga, oczywiście nie tyczy się to robotów). Oprócz typowych dla tego rodzaju gier usprawnień, jak np. tarczy ochronnej czy kolejnej odmiany bullet time'u, mamy też bajery, jakie sprawiają, że z początkowego słabeusza nasz bohater bardzo szybko zamienia się w kolejne wcielenie Terminatora, którego niespecjalnie rusza ostrzał z kilkunastu stron naraz.

Nie dość, że możemy podbić bardzo wysoko limit punktów życia (na początku jest to 150, później nawet i... 950), to jeszcze nic nie stoi na przeszkodzie, by zafundować sobie automatyczną regenerację zdrowia. Na 3 poziomie jest ona tak ekspresowa, że równie dobrze można by wklepać 'god mode', a efekt byłby mniej więcej ten sam. Z drugiej strony, zdarzają się tak gorące momenty (rzadko, bo rzadko, ale jednak), że bez wszystkich tych udogodnień byłoby piekielnie trudno.

Warto kupić?

Dziś nawet nie wiadomo, czy Gene Troopers zostanie u nas wydany... Co prawda, grę niedawno wypuściła Cenega, ale tylko w wersji na PS2. Może doczekamy się i polskiej edycji na blaszaki? Kto wie, kto wie? Jeśli wyjdzie w cenie rzędu 30-50 zł, to jak najbardziej warto. **CDA**

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

- niezła grywalność
- świetne grafika i dźwięk
- urozmaicony design lokacji
- tony broni
- elementy RPG
- różne ścieżki wyboru

- lektorzy tacy sobie
- mizerne AI
- przez większość gry przechodzimy jak taran
- nieco zbyt wydumana fabuła

PRODUCENT: AVALANCHE SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: IDOS
WWW.25TOLIFE.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | WYSOKI SĄDZIE, PROSZĘ O NISKI WYMIAR KARY...

Jak to się dzieje, że programiści ze Szkocji są w stanie stworzyć grę w nie mal perfekcyjny sposób oddającą realia gangsterskiego życia w czarnych gettach USA, a ekipa pracująca w mieście o najwyższych przestępczych współczynnikach w Stanach przygotowuje takiego gniota?

Odpowiedź na to pytanie na zawsze chyba pozostanie jedną z tajemnic branży gier komputerowych, fakt jednak pozostaje faktem – żadna z „gangsterskich" produkcji, jakie w przesadnym nadmiarze trafiły na rynek po spektakularnym sukcesie San Andreas (a to właśnie ta gra ze... Szkocji), nie może się nawet mierzyć z ostatnią wydaną na PC częścią GTA. To można by jeszcze zrozumieć – trudno mierzyć się z takim kolosem jak gra Rockstar. Ale dlaczego wszystkie te podróby są tak marne? **Zaraz po tragicznym Crime Life dostajemy niewiele tylko lepsze 25 to Life...**

Pieski los

Masz przerypane, ziomuś. Kochasz swoją żonę, ubóstwiasz swojego dzieciaka, ale **jedyny sposób na to, by ich utrzymać, to handel prochami.** W ten sposób wystawiasz synka na niebezpieczeństwo, a sam narażasz się na ciągłe pretensje ukochanej. Chcesz się wycofać z nielegalnych interesów, ale twój partner uważa, że to zdrada i nie chce nawet o tym słyszeć. Kiedy jednak udaje ci się go przekonać, namawia cię, byś wykonał jeszcze jedną, ostatnią robótkę. Z tej okazji jednak dużo grubszą niż wcześniejszy pokątny handelek drobnicą. To oczywiście podpucha – na miejscu transakcji znajdujesz dwa trupy swoich kolumbijskich łączników, ciebie zaś znajduje tam bardzo wygadana i z natury sukowata tajna agentka policji. Ledwie co udaje ci się wyślizgnąć z jej ostrych pazurów, ale... masz przerypane, ziomuś.

Banalny schemat

Początek wydaje się ciekawy w opisie – w rzeczywistości jest niestety zwyczajnie banalny. **Sylwetki głównych bohaterów naszkico-**

wane są grubą, ciężką kreską i powtarzają wszystkie możliwe schematy dotyczące życia w amerykańskim getcie. Freeze, najważniejsza postać w grze, to Afroamerykanin zmuszony do dilerki (przez system społeczny), który w rozmowach ze swoim kumplem posługuje się tekstami z utworów rapowych. Pozostałe postacie grywalne, to kolejny Murzyn, gliniarz Lester Williams, oraz latino-diler Shaun Calderon, również pokazane są tak, by czasem komuś nie przyszło na myśl, że to ludzie z krwi i kości, a nie zlepek stereotypów.

Nie narzekałbym na to tak bardzo – **25 to Life to przecież prosta strzelanina**, a nie przystowska przygodówka – gdyby nie fakt, że **brak pomysłów i olewactwo twórców widać też w fabule**. Freeze jest w oczywisty sposób wrabiany przez kumpla; nie sposób nie domyślić się, że partnerka Lestera jest przekupna. Calderon wyrzucony z jednego miasta po prostu zabija bossa narkotykowego w innym. Temu wszystkiemu towarzyszy zaś **tak absurdalna liczba trupów**, że Freeze, który początkowo chce tylko uniknąć odsiadki za zabójstwo dwóch dilerów (i nie ma na niego niepodważalnych dowodów), już po trzech pierwszych etapach ma na sumieniu około setki ofiar.

Wad idzie na marne

Bzdura ta sprzedana jest **w dwunastu ułożonych w liniowej kolejności poziomach** gry. W pierwszych trzech kierujesz Freezem, kolejne trzy przedstawiają policyjną akcję prowadzoną przez Lestera, następne trzy to absurdalna wojna narkotykowych bossów w Tijuanie – wygrywa Calderon, a koniec gry to znów powrót do Freeze'a. Niektóre z poziomów mają nawet ciekawe podłoże fabularne, np. skok na bank, ucieczka z więzienia, w którym trwa bunt osadzonych, rozwałka w kasynie. Ale jeśli chodzi o rodzaj rozgrywki, etapy **sprowadzają się wyłącznie do strzelania**. A chociaż twórcy starali się, by było to strzelanie atrakcyjne – szybującym pociskom towarzyszy efekt „smugi powietrza" rodem z Matrixa, wybór broni jest duży i urozmaicony, a grając gangsterami możesz chwytać cywili i wykorzystywać ich jako żywe tarcze – ich wysiłki spełzły na niczym.

Shotgun snajperka

To dlatego, że **25 to Life powiela wszystkie najgorsze błędy, jakie mogą wystąpić w shooterach**. System celowania jest mało precyzyjny – zdarza się, że strzelając serią z Kałasznikowa niemal na ślepo w przestępcę zasłaniającego się przypadkowym przechodniem trafiasz bandytę w głowę, a kiedy w tej samej sytuacji przymierzasz do niego z pistoletu, ginie nie gangster, a jego zakładnik.

Headshoty, choć przez grę zauważane, nie są równoznaczne z załatwieniem przeciwnika – szczególnie śmiesznie wygląda to w kilku misjach, w których liczba headshotów ważna jest przy zaliczaniu zadań dodatkowych, a ty nabijasz dwa strzały tego typu na jednym wrogu (!!!).

Świetna ścieżka muzyczna, reszta kiepskawa albo i gorzej. Krótko mówiąc: gniot.

Są tu też etapy, w których gra podpowiada ci (np. ukształtowaniem terenu), że najlepszym wyjściem byłoby przekradnięcie się do celu za plecami przeciwnika. To jednak jest o tyle bezsensowne, że nigdy nie wiesz do końca, czy jesteś odkryty i podatny na strzały, czy nie. Nieprzewidywalna jest także siła rażenia broni – czasem pistolet okazuje się bardziej zabójczy od karabinu. Do tej litanii wad należy dodać jeszcze jedną. **Przejście każdego z poziomów zajmuje około 20 minut gry**, maksymalnie poświęcisz na to pół godziny. Przy dwunastu poziomach – jak łatwo policzyć – daje to około pięciu godzin zabawy. Za mało.

Multigangsteryzm jest OK!

25 to Life ratuje całkiem fajny tryb sieciowy. Może to tylko autosugestia, ale tutaj wady systemu celowania nie są aż tak bolesne, a durnowate AI przeciwników zastępuje, przynajmniej teoretycznie, bardziej wyrafinowana inteligencja żywych graczy. W multi bawić się możesz na jeden z czterech sposobów – Robbery, Raid, War i Tag.

Robbery to odpowiednik Capture the Flag, w którym drużyna gangsterów przenosi na wskazane miejsce kradziony towar. Raid to jak gdyby przeciwieństwo poprzedniego trybu – tutaj policjanci szukają ukrytego towaru. War to klasyczny Team Deathmatch, w którym policjanci strzelają do bandziorów, a bandyci sieją seriami w stronę gliniarzy. W trybie Tag co kilka sekund jednej lub drugiej drużynie naliczane są punkty w zależności od tego, ile ścian w pięciu wyznaczonych na mapie punktach oznakowanych jest tagiem każdej ze stron.

Zabawa w multi jest nawet wciągająca, między innymi także dlatego, że trudno znaleźć inną produkcję, w której po Sieci możesz pobiegać z odznaką albo chustą na twarzy. Wątpię jednak, by skorzystało z tej opcji wielu polskich graczy, jeśli **do tej pory 25 to Life nie znalazł polskiego dystrybutora**.

Brzydkie getto

Ta nowa firmowana przez Eidos „gangsterska" produkcja nie trzyma przy ekranie także dlatego, że nie widać na nim nic ciekawego. Jak w większości tytułów tworzonych równocześnie z myślą o konsolach i PC-tach, jakość oprawy graficznej dostosowywana jest do najsłabszego ogniwa, więc **nawet mimo możliwości zwiększenia rozdzielczości do 1600 x 1200, obrazki z 25 to Life są po prostu brzydkie**.

Modele postaci składają się z niewielkiej liczby wielokątów, obiekty występujące w świecie gry to pudełka obłożone prostymi teksturami – poza efektem przecinających powietrze pocisków gra nie ma nic, co mogłoby zachwycić od strony graficznej. **Świetna jest natomiast ścieżka dźwiękowa**, choć to zasługa tylko i wyłącznie znanych, utalentowanych wykonawców rapowych, którzy użyczyli własnych utworów. Są to m.in. 2Pac, Gangstarr, Geto Boys, Public Enemy, KRS-One, a więc mówiąc krótko: cała czołówka. Żeby nie było za fajnie – w grze jednak jest bug, który sprawia, że jeśli chcesz słuchać muzyki, musisz ją po każdym uruchomieniu podgłaśniać na ekranie opcji. Śmieszne jest też to, że słychać ją z magnetofonów (tzw. boom-boxów) poustawianych w dużej liczbie na poszczególnych poziomach – jej głośność zależy więc też od tego, jak blisko magnetofonu stoisz. To kolejna bzdura w pełnej bzdur grze.

Szkoci to prawdziwi gangsta

Eidos wydał 25 to Life chyba tylko dlatego, że gra była już skończona i trzeba było coś z nią zrobić. Polskim dystrybutorem tego zachodniego koncernu jest Cenega, która niedawno zaszokowała rynek Rewolucją Cenową, czyli grami za 30 złotych. Nawet jednak w tej serii 25 to Life nie byłaby rarytasem. Jeśli chcesz dobrą grę o gangsterach, kup GTA: San Andreas. **|CDA|**

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	5
AUDIO	8

WERDYKT

- świetna ścieżka dźwiękowa
- trzy grywalne postacie
- schematyczna fabuła i pomysły na poziomy
- mierny system celowania/system walki
- prosta grafika
- krótkie poziomy, na dodatek w skromnej liczbie

- PRODUCENT: HEAVY IRON STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.HEAVY-IRON.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK NIESPEKTAKULARNIE, ALE SOLIDNIE

Film „Iniemamocni" z 2004 roku był kolejnym sukcesem studia Pixar, twórców m.in. „Toy Story" i „Potworów i S-ki". Mimo ciepłego przyjęcia, na razie żaden sequel nie został jeszcze zapowiedziany. A że szkoda nie wykorzystać tak niewyeksploatowanych jeszcze bohaterów...

THE INCREDIBLES
RISE OF THE UNDERMINER

Cios specjalny Freeze'a...

...i Mr. Incredible'a.

Police! Freeze!!!

Gra The Incredibles: Rise of the Underminer (w polskiej wersji: Iniemamocni: Podziemne starcie) w pewnym stopniu zastępuje sequel filmu. Pamiętacie jego zakończenie? Niesamowita rodzinka, po kolektywnym pokonaniu wroga, nagle zostaje zaatakowana przez nowego przeciwnika – Underminera. Mimo że zdecydowanie należy im się odpoczynek, podejmują wyzwanie... I właśnie w tym momencie zaczyna się druga część gry.

Koblety i dzieci do domu

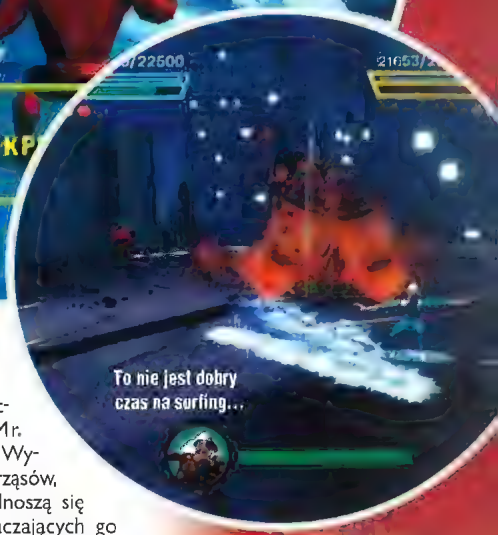
Jeśli jednak macie nadzieję zobaczyć, jak sobie radzi rozkoszny bobasek z piekła rodem (niczym The Torch z „Fanstastycznej Czwórki" zmieniający się w żywą pochodnię), ewentualnie ponownie skorzystać z niesamowitych zdolności Elastyny tudzież poobserwować wdzięki jej nastoletniej córki – zapomnijcie. W Rise of the Underminer **jest tylko dwóch bohaterów**: sam Mr Incredible oraz Frozone. Cała reszta zostaje przez twórców gry, najwyraźniej lekceważących ewentualne protesty kilkuletnich feministek, odesłana do domu. Może to i dobrze, gdyż powszechnie wiadomo, że wśród kobiet i dzieci wielu górników nie ma, a **zdecydowana większość zabawy odbywa się właśnie w kopalniach i różnorakich podziemiach.**

Wał i mróz

Mamy więc dwóch bohaterów. Standardowo jednym steruje gracz, drugim komputer. Na szczęście w każdym momencie można zmienić postać, co w wielu miejscach jest bardzo istotne. Mr Incredible jest zdecydowanie silniejszy od Frozone'a, więc to on będzie podnosił ciężkie głazy. Również moc jego uderzeń zdaje się znacznie bardziej efektywna, niż ma to miejsce w przypadku niebieskiego chudzielca. Mimo to jednak mnie lepiej się grało właśnie Frozonem. Może on zamrozić na pewien czas przeciwnika i niektóre elementy planszy. **Oczywiście etapy są tak skonstruowane, że bez współpracy między bohaterami ani rusz.**

Zresztą pod tym względem autorzy nieco się nie popisali, gdyż druga część Incredibles jest, jak na trójwymiarową platformówkę, **dość liniowa**. W większości takich gier można zbierać setki różnych dodatków, które później odblokowywują grę, dostawać się do ukrytych zakamarków itp. Tutaj kamera od razu w każdej lokacji ustawia się w taki sposób, byś podążał jedyną słuszną ścieżką. To z jednej strony dobrze (nie ma tu problemów ze złymi kątami patrzenia), ale z drugiej znacznie ogranicza rozgrywkę.

Atmosfera spotkania była lodowata.



To nie jest dobry czas na surfing...

Nieśmiertelny 5

Gra jest przeznaczona przede wszystkim dla dzieci, co do tego nie ma żadnej wątpliwości. Zadbano, by pociechy (i ich tatusiowie tudzież starsi bracia) się zbytnio nie stresowały, który to cel osiągnięto przez **niewysoki poziom trudności**. Nie tylko większość przeciwników jest łatwa do pokonania. Choć prowadzone przez gracza postacie mają poziom życia, to nawet jeśli spadnie on do zera, nie oznacza to automatycznie konieczności zaczynania od ostatniego checkpointu.

Gdy jedna postać straci całkiem zdrowie (lub ew. spadnie w przepaść), druga wciąż może walczyć. Jeśli przeżyje sama przez 20 sekund, następuje respawn towarzysza. Jeśli jednak zginą obie, gra powraca do ostatniego punktu kontrolnego. Te są dość częste, choć rozmieszczone nierównomiernie. Momentami pojawiają się dosłownie co grupę przeciwników (czyli co trzy do maksymalnie kilkunastu sekund gry), a na niektórych etapach (np. walce z ostatnim bossem, która trwa kilka minut, a można w jej trakcie niechcący głupio zginąć) nie ma ich wcale. Nigdzie jednak nie powinieneś się zaklinować na dłużej niż kilka minut. Chyba że będziesz miał pecha i natkniesz się na błąd w skryptach, przez który akcja nie będzie chciała ruszyć do przodu. Raz coś takiego mi się przydarzyło, ale po wgraniu save'a już było OK.

Punkt do punktu

Miłym dodatkiem do Incredibles są **punkty doświadczenia – element nieczęsto spotykany w zręcznościówkach**. Za każdego zabitego wroga bohaterowie dostają określoną ich liczbę, by po jakimś czasie móc je zamienić na ulepszenie zdolności. Tych jest pięć rodzajów i różnią się zależnie od postaci. Obie mogą polepszyć swoje zdrowie (powiększyć pasek dla postaci), zwykłe uderzenie i zwiększyć liczbę możliwych do przenoszenia ciosów specjalnych (o nich za chwilę). Mr Incredible oprócz tego potrafi rzucać różnymi obiektami na planszy i upaść z wysokości, wywołując silną falę uderzeniową. Frozone zaś może jeździć po stworzonym przez siebie lodzie na desce (raniąc tych, w których trafi) oraz zamrażać różne obiekty.

To gra prosta i radosna, ale kończy się, zanim dobrze rozgrzejesz klawiaturę lub pada.

Oprócz tego obie postacie mają jeszcze **ruchy specjalne**. Zdobyć je można poprzez zabicie specjalnie oznaczonego wroga. Efekt działania 'special moves' widzicie na screenach nieopodal. Nie tylko wyglądają one bardzo efektownie, ale stanowią świetny sposób na wyczyszczenie planszy właściwie z dowolnej liczby wrogów. Szczególnie efektowne i efektywne zarazem jest kilkakrotne uderzenie Mr. Incredible'a w ziemię. Wywołuje to serię wstrząsów, wokół bohatera podnoszą się fale kurzu, a po otaczających go wrogach nie pozostaje żaden ślad.

The Incredibles: Rise of the Underminer **to gra prosta i radosna, ale kończy się, zanim dobrze rozgrzejesz klawiaturę lub pada** (oczywiście w tym przypadku polecanego). Jednak atmosfera bezstresowej rozwałki jest na tyle pociągająca, że do gry można kilka razy wrócić. **|CDA|**

Iniemamocni vs. Narnia

ŚWIAT	Stworzony przez studio Pixar. Postindustrialne, szare lokacje, roboty jako przeciwnicy. Czarny charakter mało wyrazisty.	0:1	Wykreowany przez C.S. Lewisa. Zróżnicowani przeciwnicy z fantastycznej krainy, wszechobecna atmosfera intrygującej baśni. Biała Czarownica zmroziłaby Underminera wzrokiem tak, że ten nigdy by już na powierzchnię nie wyszedł.
BOHATEROWIE	Dwóch stale rozmawiających i dowcipkujących super herosów. Obaj równie skuteczni w walce, ale wybór między nimi determinuje też taktykę gry.	1:1	Czwórka dzieci, które weszły do lasu i nie do końca sobie mogą z tym poradzić. Choć każde coś potrafi, nie sposób pozbyć się uczucia, że Frozone ich wszystkich załatwiłby jednym lodowatym pierdnięciem.
MOŻLIWOŚCI RUCHOWE POSTACI	Biegają, skaczą, mrożą, rzucają, atakują na trzy różne sposoby... Machiny do zabijania!	2:1	Nieśmiało wymachują patyczkami, chowają się i... nie potrafią skakać. Z czym do Iniemamocnych?!
WYGLĄD POZIOMÓW	Szaro, buro i ponuro. Gdzieniegdzie jakieś światełko albo kawałek ognia, ale ogólnie same podobne do siebie kopalnie.	2:2	Piękne zimowe krajobrazy, w dalszej części radośnie wiosenne. Akcja dzieje się w dzień, w nocy, w lesie, na skale... Zróżnicowanie jest znacznie większe.
DŁUGOŚĆ GRY	Pięć godzin i po zabawie. Bez sztucznych przedłużaczy.	2:3	Dwa długie wieczory można spędzić, przy czym chwile irytacji pojawią się kilkakrotnie.
POZIOM TRUDNOŚCI	Niewysoki, ale bardzo sensowny. Choć gra jest prosta, nawet dorosły nie ziewa zbyt przeciągle.	3:3	Niezwykle nierówny. Etapy banalne przekładane są bardzo denerwującymi, głównie ze względu na złą AI kamratów.
GRAFIKA	Gra ma działać na nie najlepszych komputerach, co widać. Małe zróżnicowanie i taka szczegółowość – nic specjalnego.	3:4	Nie urywa głowy, ale jest wystarczająco szczegółowa i klimatyczna.
STEROWANIE	Intuicyjne i przyjemne nawet wtedy, gdy używasz klawiatury.	4:4	Jeśli nie masz pada, poziom irytacji będzie u ciebie jeszcze bardziej wzrastał.
MULTIPLAYER	Tylko co-op, oferujący naprawdę fajną zabawę. Bardzo miły dodatek.	5:5	Również co-op, przy czym tutaj miejscami jest nie do zastąpienia. Przechodzenie niektórych poziomów z pomocą AI to katorga. Niezbędny dodatek.
OGÓŁEM	Liczby mówią jasno: mamy remis. To zresztą powtórka moje odczucia, choć. Opowieść z Narnii są znacznie bardziej klimatyczne, mają dłuższe kolacje i lepszą grafikę, Incredible'a bardziej opłacają na szybką i radosną partyjkę. Między grami jest też różnica wizerunku. Opowieści kosztują 100 złotych, Iniemamocni 80. Równie jednak raczej należy tłumaczyć popularnością tytułu, nie jakością.	5:5	

WERDYKT

- 7 GRYWALNOŚĆ
- 6 VIDEO
- 6 AUDIO

- + wciągająca akcja
- + zróżnicowane poziomy
- − krótka
- − cena w stosunku do oferowanych możliwości
- − mało różnorodne bossowie

PRODUCENT: TATE INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.KAOTHEKANGAROO.COM

WIN ME/2K/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 01/2006

COLIDOR | PLATFORMÓWKA DLA WYTRWAŁYCH

KAO TAJEMNICA WULKANU

W zalewie krwawych FPS-ów, wielowątkowych RPG-ów i skomplikowanych RTS-ów przychodzi czas, kiedy człowiek ma już tego wszystkiego dosyć i z lubością zasiada do tytułu, który – z założenia – powinien dostarczać nieskomplikowanej i wyjątkowo przyjemnej rozrywki

Wszak cóż może być łatwiejszego niż kolorowa gra dla dzieci? Bez większych problemów może sobie w nią dla odprężenia pograć nawet taki stary koń jak ja (nie mylić z Qn`ikiem – on jest młodszy!). Aha! Nic bardziej mylnego...

Kangurek Kao: Tajemnica Wulkanu jest **typowym przedstawicielem trójwymiarowych gier platformowych dla młodszych graczy**. Oferuje zabawę na Wyspie Pelikanów, w centrum której pnie się pod niebo olbrzymi wulkan. To właśnie do jego wnętrza podczas dziewiczego lotu samolotem wpada przyjaciel naszego bohatera i dalsza przygoda ma na celu odnalezienie zaginionego pechowca. Aby jednak nie było zbyt prosto, do wnętrza wulkanu prowadzą magiczne wrota, które otworzą się dopiero wtedy, gdy włożymy w nie cztery artefakty symbolizujące poszczególne żywioły. O tym, co i jak mamy zrobić, informuje nas przygłupawy szaman, z dziwnym gadającym „pniakiem" na głowie. Fabuła może nie poraża oryginalnością, ale patrząc na historie z „Atomówek" czy innych „Odlotowych agentek"... No, nieważne. Wcisnąwszy na spiczaste uszy kapelusik a la Indiana Jones, nasz dzielny zwierzak rusza, by stawić czoło przygodzie.

Nie przejdziesz, potworze... znaczy: kangurze!

Rozrywka typowa i urozmaicana

Do przebycia mamy **dziesięć poziomów**, choć te rozgrywające się na poszczególnych częściach wyspy wyglądem się zbytnio nie różnią. Jedynie podziemna kopalnia i samo wnętrze wulkanu stanowią miłą odmianę dla oka i moim zdaniem – są o wiele staranniej wykonane niż reszta.

Przez większość czasu skaczemy, biegamy, uciekamy przed czymś lub coś gonimy. Kao potrafi uderzać pięścią, w powietrzu trzepnąć ogonem, turlać się po ziemi niczym zabójcza kula do kręgli, a także rzucać dynamitem, gęsto rozsianym po świecie. (Nie wiem jednak, dlaczego jest to dynamit, na dodatek z widocznym zapalnikiem czasowym, skoro wybucha natychmiast po zetknięciu się z przeciwnikiem? O wiele logiczniej byłoby zastąpić to zwykłymi bombkami lub granatami.) Dość szybko również nasz dzielny łowca przygód dorobi się spadochronu (dla mnie, nie wygląda to niestety jak paralotnia – której to nazwy twórcy użyli), co pozwoli mu szybować w powietrzu i łagodnie opadać z dużych wysokości.

Aby zbyt szybko nie znudziło się nam skakanie po różnego rodzaju skałkach, pomostach czy chmurkach, twórcy gry wprowadzili **elementy przerywnikowe, które swoją konwencją odbiegają znacznie od głównego trybu rozgrywki**. Mamy trzy takie poziomy: wirtualny wyścig, test na sternika motorówki oraz bitwę powietrzną. Cóż... Może to i dobry pomysł, ale zauważalny jest wyraźny wzrost poziomu trudności tych właśnie etapów w porównaniu do pozostałej, „platformowej" części gry.

Jeżeli jakiekolwiek dziecko w wieku, jaki zalecany jest na pudełko (czyli 3-10 lat), bez skargi i płynnie przejdzie trzeci etap gry – wspomniany już wirtualny wyścig, pierwszy pokłonię mu się jako geniuszowi rozrywki elektronicznej. To, co dzieje się na ekranie podczas tego wyścigu, zaowocowało u mnie pogryzioną wargą, wgnieceniem na biurku od uderzenia pięścią i zdziwieniem żony, że znam aż tak brzydkie słowa.

Powiedzcie zresztą sami, zadanie niby banalne: trzy okrążenia – trzeba być pierwszym wśród czterech startujących i omijać jedynie przeszkody ustawione na drodze. Łatwizna, czyż nie? A dodajcie teraz do tego kolejne atrakcje owego wyścigu. **Po pierwsze, kompletnie niesprawdzające się sterowanie.** Nie wiem, jaki jest sens wciskania klawiszy lewo-prawo, jeżeli zazwyczaj nijak się to ma do zachowania bolidu na ekranie. Stawiam kolekcję najnowszych gier z oferty dowolnego dystrybutora temu, kto będzie w stanie przewidzieć, w jakim kierunku przemieści się pojazd po wciśnięciu określonego klawisza. **Nie da się!**

Po drugie, niech ktoś mi łaskawie wytłumaczy, dlaczego przeciwnicy bez najmniejszego problemu przenikają przez wszystkie przeszkody nie tracąc nic ze swojej prędkości, podczas gdy ułamek najmniejszy błąd powoduje jej spadek niemal do zera? Może to ta zachwalana przez autorów wiarygodna fizyka? Albo zaawansowana, wielopoziomowa AI przeciwników? Nie wiem... a rachubę kolejnych startów straciłem przy trzydziestym ósmym podejściu do wyścigu.

Co widać i słychać?

Grafika całkiem przyjemna. Kolorowo, bajkowo, miejscami dowcipnie, nie mogłem się jednak pozbyć wrażenia, że **jest ona na poziomie mniej więcej Raymana 2**, a ten przecież pojawił się wieki temu. Niezbyt szczegółowe tekstury, kanciaste modele, jednak w rozgrywce nie przeszkadza to w najmniejszym nawet stopniu, ma nawet swoisty urok, klimat – rzekłbym.

Muzyka z kolei jest lekko nużąca, monotonna wręcz i choć początkowo przyjemna dla ucha, to jednak gdy słucha się jej dłużej niż kilkanaście minut – zaczyna drażnić. Nie są to kompozycje na tyle melodyjne, by dawało się je zanucić pod nosem, z drugiej strony, swoją rolę spełniają. Dźwięki i odgłosy otoczenia są na przyzwoitym poziomie. **Kompletnie natomiast nietrafiono z głosami lektorów.** Mówią powoli, z przesadnym akcentowaniem sylab – zupełnie tak, jakby tłumaczyli coś nie całkiem rozwiniętemu osobnikowi. Przestałem się jednak temu dziwić, gdy na liście końcowej ujrzałem, że głosy pod pięć różnych postaci podkładało zaledwie dwóch panów. Od razu wyjaśniła się tajemnica przesadnej i sztucznej modulacji głosu – cięcia budżetowe.

Rozczarowania i niedosyty

Być może dzieci, bawiąc się radośnie w ten tytuł, nie zauważą nawet jednej trzeciej tego, do czego zaraz się przyczepię – są to bowiem niezbyt istotne szczegóły, niemniej mnie lekko raziły. Podczas zapoznawania się z tekstami reklamowymi na pudełku i informacjami w instrukcji czytamy między innymi o mnóstwie nowych przyjaciół pomagających kangurkowi, mnogości przeciwników, nieliniowości rozgrywki, zmieniających się porach dnia czy braku przemocy w grze. **Nie wiem, czy naparzanie pięścią tudzież dynamitem we wszystko, co się rusza, można nazwać brakiem przemocy**, ale cóż... skoro tak twierdzą autorzy.

Jeśli chodzi o postacie pomagające naszemu bohaterowi, doliczyłem się ich raptem **TRZECH** – zaiste powalająca liczba godna miana „mnóstwa". **Przeciwnicy – niby ich dużo, ale tylko pięć różnych odmian i to bez żadnych dodatkowych mutacji.** Smutna prawda o nich jest jednak taka, że mając pod ręką wystarczającą ilość dynamitu i przytrzymując autocelowanie można bez zbytniego ruszania się z miejsca bardzo szybko wszystkich załatwić.

Nieliniowość zaś to jedna wielka ściema. W instrukcji wyczytałem, że wynika to z możliwości rozgrywania poszczególnych etapów w dowolnej kolejności. A guzik! Jesteśmy prowadzeni za rączkę od etapu do etapu i nie mamy możliwości zdobycia, dla przykładu, artefaktu ognia PRZED artefaktem wody. To se ne da, pane Havranek! Twórcy bowiem umyślili sobie, że **nieliniowość polegać będzie na możliwości powrotu do zaliczonych już etapów i rozgrywania ich na nowo.** Jaki jest tego sens – nie mam pojęcia, jako że ukończenie gry w 100%, czyli zebranie na poszczególnych etapach wszystkich „zielonych kuleczek", nie daje nam nic poza satysfakcją... A propos – zebrałem właściwie wszystko i mój końcowy wynik to 99% oraz przepuszczonych zaledwie 8 kulek, po które naprawdę nie chciało mi się wracać, gdyż ulokowane były na bardzo frustrującej grupie chmurek. Nie wierzę więc, by komukolwiek chciało się biegać od nowa po planszach, bo i po co???

I na koniec: **zmieniające się pory dnia to zwykły ozdobnik, niemający żadnego wpływu na rozgrywkę. Poza tym następują niesamowicie szybko.** W ciągu dziesięciu minut mogłem obejrzeć świt, pełnię dnia, zmierzch i noc przeradzającą się znów w dzień. Skoro więc doba w grze nie trwa nawet kwadransa – jaki jest sens implementować to w programie? Chyba tylko po to, by się pochwalić, że umiemy zrobić zmienne oświetlenie?

Usprawiedliwienie

Wszystko to jednak jest tak naprawdę jedynie narzekaniem tetryka... Zdaję sobie sprawę z faktu, że na większość mankamentów, jakie wymieniłem, grająca dziatwa nawet nie zwróci uwagi. Nie wykluczam również, że latorośle są manualnie o wiele zręczniejsze ode mnie (też mi nowina!) i ów wysoki poziom trudności będzie dla nich niczym bułka z Nutellą. Dlatego też moja ocena tego programu zbyt surowa nie będzie. **Gra swoje założenia spełnia – jest kolorowo, melodyjnie i wesoło...** Z czystym sumieniem wystawiłbym jej 7+, gdyby nie fakt, że **zabawa jest niesamowicie krótka: zaledwie CZTERY godziny!** I za to obcinam pół punktu. **|CDA|**

PRODUCENT: FROGWARES
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,9 ZŁ
WWW.80DAYS-GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EGM | NIEZŁE... I NIC WIĘCEJ

W latach mojej bujnej młodości zabawialiśmy się z kolegami parodiując niezrównanego Konstantosa Ildentego Gałczyńskiego. Mówiło się na przykład mniej więcej tak:

„Teatrzyk Zielona Gęś" ma zaszczyt wystawić się na krytykę w sztuce stolarsko-optycznej pt. „Kij wam w oko!"

Ponieważ jak każdy lubię wracać do dni młodzieńczej sławy, zacznę podobnie:

El General Magnifico Ma zaszczyt przedstawić PT graczom Grę pozornie przygodową 80 Days...

80 DAYS

Ha! Mamy oto do czynienia z kolejną grą, która odwołuje się do jednej z najbardziej znanych powieści przygodowych Juliusza Verne'a, a mianowicie „W 80 dni dookoła świata" (szczegóły w ramce).

Twórcy gry zamiast naśladować wiernie treść powieści, która stała się dla nich natchnieniem, postąpili zgodnie z modą i **wykorzystali tylko motyw przewodni – podróż dookoła świata**. Nie masz w niej Fogga ani jego antagonisty Fixa, nie masz dziarskiego francuskiego sługi Obieżyświata (który nie jest, bynajmniej, Aragornem: ten u Tolkiena nazywa się zresztą inaczej niż w polskim tłumaczeniu, nosi bowiem przezwisko Strider). Po uruchomieniu gry wcielisz się w rolę młodego Brytola o imieniu Oliver, wychowanego w Stanach, który jest potomkiem Fogga i na prośbę swojego wuja Matthew Lavishearta musi w podobnym tempie objechać świat dookoła.

Kawał wuja z niego...

Żeby nie miał za lekko, wuj każe mu odzyskać dowody na to, że to on (wuj znaczy) dokonał kilku epokowych wynalazków. Jeśli Oliver kiepsko się sprawi, wuj przegra zakład i na domiar złego będzie zrujnowany, jako że konkurenci odbiorą mu patenty będące źródłem jego bogactwa. Gdyby mnie tak urządził mój wuj, wyrwałbym mu oba... migdałki i zawiesił na uszach. Ale nasz bohater jest, widać, człowiekiem gołębiego serca i wyrusza w podróż. (Z drugiej strony, nie jestem pewien, czy będąc na miejscu Olivera nie byłbym wybrał ucieczki dookoła świata przed zaaranżowanym przez rodzinę małżeństwem.) Jako dodatkowe obciążenie początkujący globtroter otrzymuje zadanie, aby propagować na całym świecie używanie szkockiego kiltu. Osobiście nie mam nic przeciwko kiltom, choć może nie założyłbym czegoś takiego do wyścigu przez cierniste krzaki (Szkoci nie noszą pod nim majtek. Serio!). Na domiar wszystkiego do spraw miesza się demoniczny potomek pechowego Fixa, który za wszelką cenę chce przeszkodzić Oliverowi.

Indiana Fogg

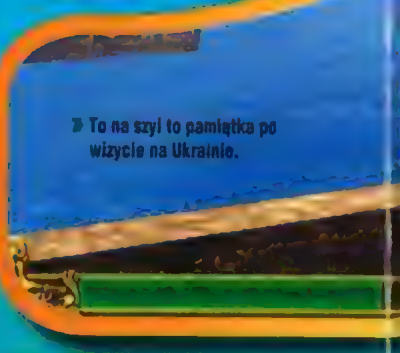
Od razu powiem, że **gra niewiele ma wspólnego z grami przygodowymi** – plasowałbym ją może gdzieś w okolicach ostatnich przygód nieposkromionego Indiany Jonesa. Ci, co nie lubią tzw. czasówek, lepiej niech sobie od razu odpuszczą ambicje i zdecydują się na najłatwiejszy sposób rozgrywki (Turysta), bo **cała gra jest właściwie jedną wielką czasówką** – o czym nieustannie przypomina zegar w prawym górnym rogu ekranu. Cóż, tytuł i fabuła (nieustanny wyścig z czasem) zobowiązują. I oczywiście jak przystało na grę, której twórcy chcą obrzydzić granie odbiorcom – **NIE MOŻNA JEJ ZAPISAĆ WTEDY, GDY SIĘ MA NA TO OCHOTĘ!** Szlag może trafić...

Czas was goni!

Podczas grania na poziomie Awanturnika (najwyższym) **będziesz się musiał zmieścić w czasie i – co ważniejsze – w budżecie** (przekupienie służbisty celnika wydatnie zmniejszy twoje możliwości na późniejszych etapach gry – trzeba drania po prostu przechytrzyć).

Gra jest zrealizowana całkowicie w konwencji 3D – oglądasz ją niejako zza ramienia bohatera, który umie chodzić, biegać, skakać, kucać i wykonywać rozmaite czynności objęte wspólną nazwą „Akcja". Sterujesz grą z klawiatury (domyślnie WSAD) i myszy, która ustala niejako położenie kamery. Możesz też kółeczkiem Scroll dokonać zbliżenia (choć w dość ograniczonym zakresie). LPM jest też guzikiem Akcji, a PPM otwiera ekwipunek. Jeżeli go otworzyłeś, Scroll pozwala ci wybrać odpowiedni z posiadanych przedmiotów.

Tyle filarów, że można osłupieć!



To na szyi to pamiątka po wizycie na Ukrainie.

Wszystko to brzmi bardzo pięknie, ale szybko zaczną cię brać diabli, kiedy animowany przez ciebie Yankobrytol po raz kolejny zleci na pysk z półki w katakumbach i będziesz musiał ponownie go prowadzić do tego miejsca, z którego spadł, bo nacisnąłeś klawisz skoku o ułamek sekundy za późno albo nie rozpędziłeś go przed skokiem do odpowiedniej prędkości.

Od linijki, ale ciekawie

Jak na grę akcji – bo przygodówką jej nazwać nie można – **całość jest zaskakująco liniowa**. Twórcy podsuwają graczowi kolejne pomniejsze zadania i rzadko kiedy masz do zrobienia więcej niż jedną czy dwie rzeczy naraz. Zadania są rozmaite i pogodzenie się z ich stopniem „zakręcenia" może wymagać sporej dozy dobrej woli – w pewnym momencie będziesz, na przykład, miał do czynienia z podróżującym w trumnie potomkiem Draculi. A odszukiwanie wskazówek co do dalszego trybu postępowania też zajmie ci sporo czasu... i w zasadzie nie będziesz się nudził.

Barak... znaczy barok

Lokacje są bardzo rozległe i malownicze. Dotyczy to również środków komunikacji pomiędzy miastami. Oliver nie przenosi się z miejsca na miejsce z pomocą czarodziejskiej różdżki, tylko podróżuje – pociągiem parowym, sterowcem (a właściwie kilkoma pojazdami latającymi) albo na pokładzie luksusowego liniowca pasażerskiego. Te pojazdy to właściwie całe miasta – sterowiec jest tak rozległy, że zwykły pasażerski Concorde mógłby w nim latać jako mucha wokół lampy w toalecie.

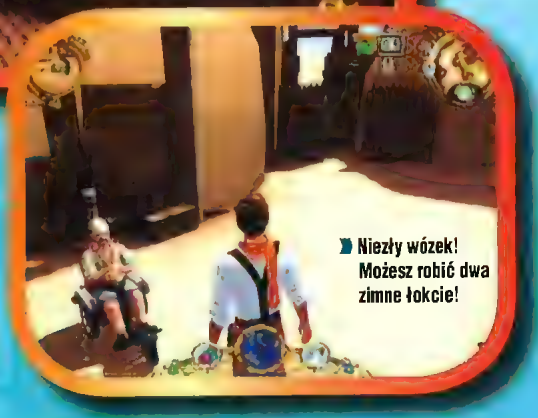
Czytajcie klasykę!

Ponieważ wśród czytelników gier coraz rzadziej trafiają się znawcy klasyki powieści przygodowych, przypomnę może, że treścią „W 80 dni dookoła" są perypetie ekscentrycznego Anglika imć Filasa Fogga, który niezachwianie wierząc w potęgę postępu założył się z kolegami o połowę własnego majątku – czyli o 40 000 funtów szterlingów (a tamten tuzin to już ze 20 dzisiejszych), że w ciągu 80 dni uda mu się obiegnąć świat dookoła.

Jego tropem udał się detektyw Fix, który uznał, że Fogg jest złodziejem i niedawno to właśnie on ukradł sporą sumkę z Banku Anglii. Obaj – ekscentryczny Anglo i zajadły jak pies gończy detektyw – wyruszają w podróż. Ciekawych dziejów dżentelmena odsyłam do powieści – wspomnę tylko, że autor zmusił ich do stawienia czoła hordzie indyjskich fanatyków, tajfunowi na Pacyfiku, lokalnym wyborom w San Francisco (jeżeli, drogi czytelniku, sądzisz, że tajfun jest mniej groźny niż tłum podnieconych yankesów, zdejmuję kapelusz przed twoją utrwoną) i napadowi Indian na prerie Dzikiego Zachodu.

Czas wymienić oponę na letnią.

Podejrzewałem, że oferta tanich rejsów transatlantyckich zawierała pewne kruczki...



Niezły wózek! Możesz robić dwa zimne łokcie!

Wyobraźnia twórców gry jest wręcz barokowa. Drobnym przykładem ich fantazji jest np. menażerie pociągu relacji Kair-Bombaj – wielopoziomowe i tak rozległe, że w przedziałach można by na potęczkach postawić model Kincernika Musashi w skali 1:1, a konduktor z wagonu do wagonu powinien przejeżdżać motocyklem. Żeby było jeszcze śmieszniej, obsługa pociągu mówi z... rosyjskim akcentem. Ale to drobiazg, w końcu nie takie rzeczy w grach już widywałem.

Ładne masz międzymordzie

Gra ma bardzo sympatyczny interfejs – niezbyt natrętny, a jednocześnie dyskretnie użyteczny. Bardzo przydatne są niewielkie mapki w lewym górnym rogu ekranu, które wskazują położenie najbliższego celu, choć robią to tylko z grubsza. Jeżeli nie pojawia się nowy cel, to pewnie dlatego, że z poprzedniego rozmówcy nie wycisnąłeś wszystkiego, co było do wyciśnięcia.

Czasownik

Ponieważ mamy objechać świat dookoła w 80 dni, jedną z części interfejsu jest zegar – zależny od twojego wyboru na początku gry. Im trudniejszy rodzaj rozgrywki wybrałeś, tym szybciej obracają się wskazówki zegara. **Czas też gra sporą rolę podczas podejmowania decyzji** – sklepy w San Francisco otwarte są tylko od 9 rano do 5 po południu, a do haremu w Kairze nie dostaniesz się za dnia. No, moim zdaniem, to ostatnie mało jest logiczne, bo właściciel haremu w nocy ma sporo roboty z zaspokajaniem wymagań hurys i pewnie akurat wtedy jest tam największy ruch (wynoszenie zemdlonych z fatygi pań i dostarczanie nowych jest przecież niezbędne). **Niebagatelne znaczenie w grze ma też pogoda** – i bardzo efektowne zmiany pór doby. Widywało się już takie rzeczy, ale miło popatrzeć znowu!

Ciekawym elementem gry jest muzyka – najpierw dość natrętna, ale potem jakoś dostraja się do dia i przestajesz ją zauważać, uznając za oczywisty element każdej lokacji.

Wkurzalnik

Gra jednak ma kilka osobliwości, które sprawiają, że bywa mocno irytująca. 'Hotspots', czyli przedmioty i miejsca aktywne, są wprawdzie podświetlane na zielono, ale musisz mieć sporo szczęścia, by trafić na nie od razu – **ustawienie Olivera tak, by je zauważył, wymaga sporo mozołu.** Nie musisz się bawić w „łowcę pikseli", ale będziesz tego bliski. Czasami będziesz się zastanawiał, czy leżący na ulicy przedmiot jest Ważnym Elementem Gry, czy tylko Fragmentem Dekoracji. I będą cię brali diabli.

Kolejną nieprzyjemną cechą gry jest **okrutnie długi czas ładowania tak jej samej, jak i poszczególnych jej etapów.** Co prawda, mój komp ma tylko 512 MB RAM (tylko! Dobre sobie! Mój pierwszy twardy dysk miał 20 MB pojemności), ale w końcu nie jest to maszyna CDD (Całkiem Do Dupy). A tu... mogłem sobie zrobić herbatkę, zanim nasz bohater trafił do nowej lokacji. Dodajcie do tego brak możliwości zapisu gry i macie idealne narzędzie do wqrzania gracza.

Gra ma też kilka bugów – niereagujący czasami na oczywiste próby wynajęcia pokoju w hotelu recepcjoniści (Bombaj), znikające drzwi zastępowane przez... widoczek nieba i przelatujące chmurki, co może jest na miejscu w sterowcu, ale nie poniżej linii wodnej na pasażerskim liniowcu oceanicznym! Raz czy dwa gra mi się też niespodziewanie wysypała do imentu, gdy usiłowałem wywołać wcześniej zapisany jej stan. Co prawda, grałem na sprzęcie nieco tylko lepszym od wymagań minimalnych – ale też są one spore jak na produkcję tego rodzaju.

Jeżeli ktoś zapyta, czemu poświęciłem aż tyle miejsca grze, którą tak nisko oceniłem, odpowiem, że gra przygodowa, jaką Generał ocenił niżej 7, z pewnością jest warta tego, by się jej przyjrzeć bliżej... **[CDA]**

6+

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- na motywach książki
- wyobraźnia twórców
- sympatyczny interfejs
- momentami sterowanie wkurzające usterki
- jak na przygodówkę to za wiele tam elementów zręcznościowych

PRODUCENT: SYNETIC
DYSTRYBUTOR: PLAYLOGIC INTERNATIONAL
CENA: 99.90 ZŁ
WWW.PLAYLOGICGAMES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

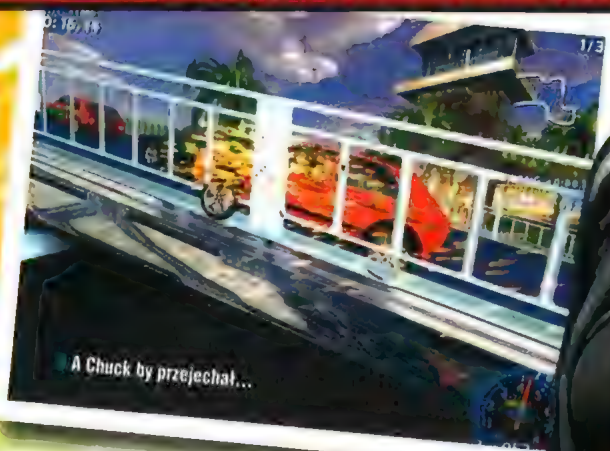
DVD 01/2006

ALLOR | NI PIES, NI WYDRA

World Racing 2

„Jedynka" była przyjemnym, całkiem realistycznym symulatorem z niezłym trybem kariery i zróżnicowanymi wyścigami: od torowych, przez drogowe, do czystego off-road. Jedyną poważniejszą wadą było skoncentrowanie się na wozach tylko jednej firmy: MB. W „dwójce" firm jest już 17, a na tym zmiany wcale się nie kończą.

Rzut oka na pudełko wystarczy, by zauważyć informację o dodanej **możliwości zmiany wyglądu swoich wozów**. Fakt, że jedynie poprzez winyle i felgi, ale w „jedynce" takiej opcji w ogóle nie było. Trudno nie ucieszyć się również z **90 różnych wozów** (takich marek, jak: Alfa Romeo, VW, MB, Lotus, Pagani, Skoda czy Morgan), **120 zadań** czekających na nas w trybie kariery czy z ulepszonego modelu jazdy, który w „dwójce" bierze pod uwagę aż **200 różnych parametrów**! Można się tylko zastanowić, jak się ma taki realizm do naklejek czy bajeranckich felg, kojarzonych z dość „luźnym" podejściem do kwestii realizmu, ale co tam. W końcu ToCA to też dwie gry w jednej skórze, więc czemu Niemcy nie mieliby zrobić czegoś równie dobrego?


A Chuck by przejechał...

Zapraszamy do walca

Podbudowany informacją o zaawansowanym modelu jazdy pierwsze, co zrobiłem, to podpięcie kierownicy. Potem jeszcze tylko wybór awatara (kilka modeli płci obojga), wpisanie ksywy, wyłączenie wszelkich „wspomagaczy" w rodzaju ABS-u i kontrol trakcji (a co, jak realizm, to na całego), szybkie sprawdzenie sterowania i...

No cóż, to ostatnie aż tak szybkie niestety nie było, bo choć można sobie wybrać w opcjach jazdę zarówno na klawiszach/padzie, joysticku (który to profil sprawdza się bardzo dobrze także przy lepszych padach), jak i kierownicy, standardowe jej ustawienia dobrane zostały przez kogoś „dziwnego". **Deadzone jest tak wielkie jak w 20-letnim maluchu!** Na szczęście można to zmienić, ale na nieszczęście nie da się go osobno ustawić dla skrętu kół, a osobno dla gazu/hamulca. Cóż, problem to duży nie jest, ale pierwszy zgrzyt WR2 zaliczył.

Na drugi nie trzeba było zresztą długo czekać, bo – nie wiedzieć czemu – zmiana obłożenia jakiegoś klawisza czy osi wymaga... nie, **nie jest to najbardziej logiczny [Enter], a... [Delete]! OK, tak samo było w „jedynce"**, ale jest to rozwiązanie tak naturalne, że aż się człowiek skręca z radości, gdy po raz kolejny zamiast zmienić gaz, powraca do menu wyżej. Grrr.

W dodatku **opcje dotyczące wyświetlania grafiki można zmienić jedynie w osobnym programie** – w samej grze da się tylko wyłączyć automatycznie powtórki. Istnienie wersji konsolowej jest przez to aż nadto widoczne, ale na szczęście takie rzeczy ustawia się raz, więc karierę rozpoczynałem w sumie w niezłym nastroju.

Przewalcujem noc całą

Na początek zalicza się trzy wyścigi-testy. Nie byłyby niczym specjalnym, gdyby nie fakt, że przejście jednego z nich bez czytania instrukcji wymaga nagłego przebłysku geniuszu. By przeskoczyć most, trzeba bowiem skorzystać z nitro, a to w serii nowość. Ale to pryszcz, albowiem w czasie testów wychodzi także problem z rozdwojeniem jaźni, na jakie cierpieli twórcy.

Jak inaczej wytłumaczyć fakt, że w tak niby realistycznym symulatorze **nie ma porząd-**

Ila resztę wozu brakło funduszy.

A wiecie, że Cobry są robione w Polsce? No i co z tego, że nie całe?

Tak zgodnie jechali i nagle w koalicji niebieskich i zielonych mocno zaiskrzyło.

nego widoku z kabiny? OK, jest kamera nad maską, ale to niezupełnie to samo. Zdziwić się także można po naciśnięciu hamulców (a korzystanie z nich jest w tej grze niezbędne) – **bez ABS-u działają one zerojedynkowo**: albo w ogóle nie hamujemy, albo od razu blokujemy koła! Zrozumiałbym to jeszcze w jakichś supersportowych wózkach, ale nie w starej mercedesowskiej gablocie, którą dostajemy na starcie, a problem dotyczy **wszystkich dostępnych w grze samochodów**.

Brak widoku z kabiny, „dziwne" hamulce – czy można zepsuć coś jeszcze? Ano można, bo mimo wyłączenia wszystkich wspomagaczy, **o pełnej kontroli nad wozem i tak zapomnijcie**. Jakieś cudo kontroluje koła i to niezależnie od tego, czy jeździmy na klawiaturze (bo w tym przypadku jest to jak najbardziej sensowne), czy na kierownicy – a nic tak nie irytuje jak poczucie, że ktoś tu nam w żywe oczy kit wciska.

W czasie jazdy, zwłaszcza przy widoku znad maski, czuje się wprawdzie jedynie te hamulce, zachowanie się wozów na zakrętach przypominając raczej arcade'owej – mimo tych 200 parametrów – fizyce jazdy. Wystarczy jednak obejrzeć powtórkę czy włączyć kamerę zewnętrzną, a dziwnie ruszające się przednie koła stają się aż nadto widoczne. Po co komu taki realistyczny model jazdy, jeśli zepsuto go wspomagaczem?! Grrr!

A może to jednak nie walec?...

Następne podejście do gry miało miejsce po weekendzie, a że pedały ktoś sobie pożyczył (i nie oddał), przyszło mi grać padem. A skoro pad, to i widok wypadało mi przełączyć na jakąś kamerę z zewnątrz, co okazało się posunięciem nad wyraz trafnym. Jeśli bowiem chodzi o realizm jazdy, „dwójka" – mimo tych wszystkich 200 parametrów – to **czystej wody arcade**. Do tego widok od tyłu i dobry pad nadają się znacznie lepiej. Można nawet przymknąć oko na te tajemniczo ruszające się przednie koła, bo jeśli chodzi o różnorodność tras i scenerii, jest naprawdę nieźle. Wspomniane już 120 zadań w trybie kariery przyjdzie nam wykonać w **pięciu różnych miejscach świata**: we włoskich górach, słonecznym Miami, wulkanicznych Hawajach, piaszczystym Egipcie a także na dwóch torach w Niemczech – testowym oraz Hockenheim.

Pierwsze cztery obszary liczą nawet siedem na siedem kilometrów i oferują mniej więcej **70 kilometrów dróg**, przy czym nic nie stoi na przeszkodzie, by w jednym z trybów pojeździć, gdzie nam się tylko podoba. Wystarczy za zdobyte w trakcie kariery speedbucki kupić dostęp do wybranej lokacji, następnie wybrać jeden z kupionych za tę samą walutę wozów – i hajda! Jeździć można tak długo, jak nam się będzie podobało – chyba że zniszczymy wóz, bo model uszkodzeń jest jak najbardziej obecny (choć trzeba się nieźle natrudzić, by swoje autko mocniej popsuć). A, bez obaw – naprawa nic nie kosztuje, wystarczy więc raz sobie jakiś wózek kupić, a nikt go nam już nie odbierze.

Twórcy sami nie wiedzieli, czy robią grę realistyczną, czy arcade. To ich miotanie się niestety widać...

...tylko np. spychacz?

W trybie kariery niektóre zadania można sobie odpuścić. Ważne, by **zdobyć odpowiednią liczbę procentów** i dzięki temu móc wziąć udział w następnym zadaniu – o ile tylko nie jest to któreś tam z serii. Największa zaleta to jednak różnorodność: dostępnych wozów, miejsc, w których przyjdzie nam jeździć, jak i samych celów, które będziemy musieli osiągnąć. Są standardowe jazda na czas i wyścigi na torze, jest gonienie innego wozu, przejechanie wszystkich bramek rozmieszczonych na bezdrożach, wyścigi po trasie w terenie, a jako dodatek np. zdobycie odpowiedniej liczby punktów za drift. Pod tym względem **jest to jedna z bardziej urozmaiconych samochodówek na PC!**

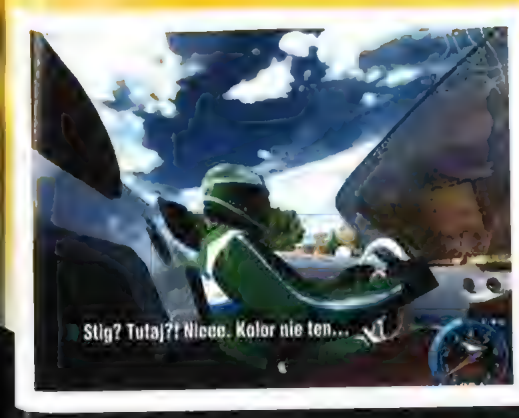
A warto zaznaczyć, że są jeszcze – pełniące rolę przerywników – tryby zebrane pod nazwą **Free Ride**. Do wyboru mamy pojedynczy wyścig na trasach dostępnych w trybie kariery, test na jednej z 3 tras (tor, trasa uliczna i terenowa), split screen, będący tutaj jedyną namiastką multi oraz najciekawszy wspomniany już Joyride. To właśnie w nim możemy sobie jeździć, gdzie nam się żywnie podoba i np. szukać niespodzianek pozostawionych przez twórców, jak np. teleport w piramidzie. Ech, gdyby tak jeszcze można było samemu ustalać trasę wyścigu...

Żeby jednak nie było za różowo, wypada wspomnieć o kolejnym dowodzie na rozdwojenie jaźni twórców. W WR2 **zapomnieć należy o jeździe kontaktowej i skrótach** – mimo że tych ostatnich jest tu całe zatrzęsienie, a takie zachowanie jest w mniej realistycznych samochodówkach normalne. Za takie wybryki otrzymujemy punkty karne! I **to ma być gra nastawiona na akcję?** OK, podobnie zostało to wprawdzie rozwiązane w pierwszej części gry, ale ona była jednak bardziej realistyczna...

Jeździć spycho-walcem???

Z jednej strony, World Racing 2 to tytuł naprawdę interesujący, **jak na arcade nieźle sprawuje się również fizyka jazdy i model uszkodzeń**. Niewybaczalnym przeoczeniem jest jednak **brak multi** – przepraszam bardzo, ale mamy rok 2005. Pobudka! To już standard – i to od dobrych kilku lat.

Szkoda tylko, że **tak bardzo widać pomoc komputera**, której w dodatku nie można wyłączyć. Niezbyt fajne jest również wymuszanie na graczu czystej jazdy, bo tego się jednak mało kto w arcade'owych samochodówkach spodziewa. Gdyby nie te problemy z tożsamością, ocena byłaby z pewnością wyższa. Póki co, WR2 – mimo wielu zalet – wyżej siódemki nie podskoczy. **|CDA|**



Stig? Tutaj?! Nieee. Kolor nie ten...

PRODUCENT: ILLUSION SOFTWORKS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.ILLUSIONSOFTWORKS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

HUT SĘDZIMIR | KILL THAT UGLY ASSHOLE!

KAMELEON

Czekasz z niecierpliwością na nowego Hitmana i Splinter Cella. Do premier obu tych gier zostało jeszcze niestety kilka długich miesięcy, tymczasem zupełnie niepostrzeżenie na rynku ukazał się tytuł, który fanom skradanek pozwoli przetrwać ten ciężki okres.

Trudno się było spodziewać po Kameleonie czegokolwiek interesującego – tytuł ten firmuje Illusion Softworks, twórcy Mafii, którzy jednak ostatnio podpisali się pod wyjątkowo przeciętnym Vietcongiem 2. Do tego sama gra nie dość, że nie ma własnej strony internetowej, to na dodatek trudno znaleźć jakiekolwiek informacje na jej temat na stronie rzekomych twórców!

Dziwna sprawa...

Szybkie śledztwo dowiodło co prawda, że w rzeczywistości Kameleon to dzieło studia Silver Wish Games, które podlega Illusion Softworks na podobnej zasadzie jak Pterodon, faktyczni twórcy Vietconga 2. Jednak po tym odkryciu **sprawa wygląda jeszcze bardziej beznadziejnie** – Silver Wish Games to studio, które także nie ma własnej strony, a poza tym ich największe (i jedyne) osiągnięcie to gra Wings of War, prosta lotnicza strzelanka...

Tymczasem Kameleon to **pełną gębą skradanka**, czyli rzecz gatunkowo zupełnie inna. Okazuje się jednak, że ani doświadczenie, ani oryginalne pomysły nie są potrzebne – **choć twórcy gry czerpią garściami ze wspomnianych już Hitmana i Splinter Cella, robią to z klasą i na poziomie**. W efekcie powstała bardzo dobra gra, której w tak niskiej cenie (Rewolucja Cenowa!) grzech nie kupić!

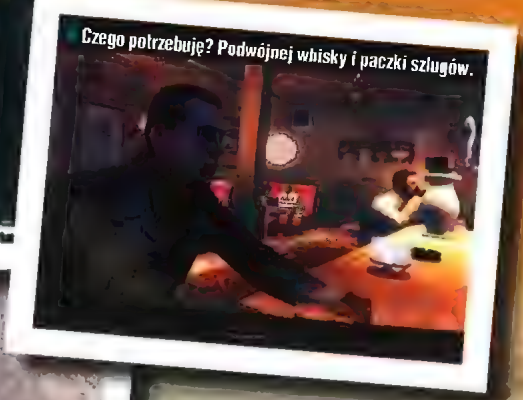
Dżihad, Mossad, wendeta

Nie sposób rozpocząć recenzji Kameleona inaczej niż od opisu fabuły. O ile mechanizmy rozgrywki zostały zapożyczone z produkcji Ubisoftu i IO Software, tak poszczególne elementy historii opowiedzianej w grze wzorowano na najlepszych sensacyjnych thrillerach autorów pokroju Forsyda czy Ludluma. Głównego bohatera poznajemy w trudnym momencie jego życia – zostaje wyrzucony z pracy. Nie byle jakiej – przez ostatnie kilkanaście lat pracował w... Centralnej Agencji Wywiadowczej, znanej na całym świecie pod nazwą CIA.

Strata pracy nie poszła jednak na marne – a w danych wywiadowczych udało się odnaleźć informację, że charakterystyczny, identyczny do tego, z którego zastrzelono rodziców bohatera, karabin jest właśnie przedmiotem transakcji między znanym handlarzem bronią a irlandzką grupą terrorystyczną IRA. Już na własną rękę, bez wsparcia agencji, ruszasz gorącym jeszcze śladem...

W 80 dni dookoła świata

...do Belfastu. Jednym z atutów Kameleona – tym, co sprawia, że gra jest cały czas wciągająca, trzyma atmosferę i napięcie, jest to, że na przestrzeni **17 misji** zwiedzisz całkiem spory kawałek świata. Gra zaczyna się w Irlandii, później trafiasz do Albanii i Mołdawii, odwiedzisz też amerykańskie Baltimore (świetna misja z włamaniem do komisariatu policji), więzienie w Wenezueli, kwaterę terrorystów w Bejrucie, wylądujesz także w Argentynie i Afganistanie. Tak poprowadzona fabuła nadaje grze rozmachu, naprawdę czujesz się jak agent-wyrzutek, który korzysta z całej zdobytej w trakcie służby wiedzy, by pomścić rodziców – nie licząc się z granicami terytorialnymi, prawnymi przepisami i regulacjami, a także... z życiem innych.



Czego potrzebuję? Podwójnej whisky i paczki szlugów.

Kaszlak gotów!

Dlaczego nasz bohater stracił prawo do czterech dni bezpłatnego urlopu i dodatek za pracę w trudnych warunkach? Zbytnio interesował się pewną sprawą sprzed lat, grzebał w archiwach, przepytywał świadków, a wszystko mimo wyraźnego zakazu przełożonych. Determinację tę jednak łatwo zrozumieć, chodzi bowiem o sprawę **zabójstwa jego rodziców**. W 1975 roku, w Nikaragui, ukryty na dachu budynku snajper zastrzelił rodziców bohatera, pracujących tam na placówce dyplomatycznej.

To jedna z rzeczy, które niezbyt przypadły mi do gustu – **gra w dziwny sposób odnosi się do zabijania cywili**. Niektórych zabić/zranić nie możesz (na celowniku pojawia się czerwone, przekreślone kółeczko, spust się blokuje), innych nie chroni nic, nawet komentarz po zakończeniu misji. Rozumiem, kiedy chodzi o izraelskich żołnierzy w Bejrucie, którzy wezmą cię za terrorystę i zastrzelą, jeśli ty pierwszy nie wyślesz ich do Krainy Wiecznego Szabasu – ale hydraulicy w Baltimore na pewno mają rodziny, dzieci, psa i zaciągnięty kredyt hipoteczny, tymczasem karki skręca się im zupełnie bezkarnie...

Na czerwono

Kameleon potrafi mienić się różnymi kolorami, twórcy gry upodobali sobie jednak czerwony. Oto dowód

Czerwoni – co oczywiste – są w Mołdawii...

Czerwono-nacjonalistycznie jest w Albanii...

Czerwony – reprezentujący zgniły kapitalizm – zobaczyć można również w Baltimore.

Zaskakujące zróżnicowanie

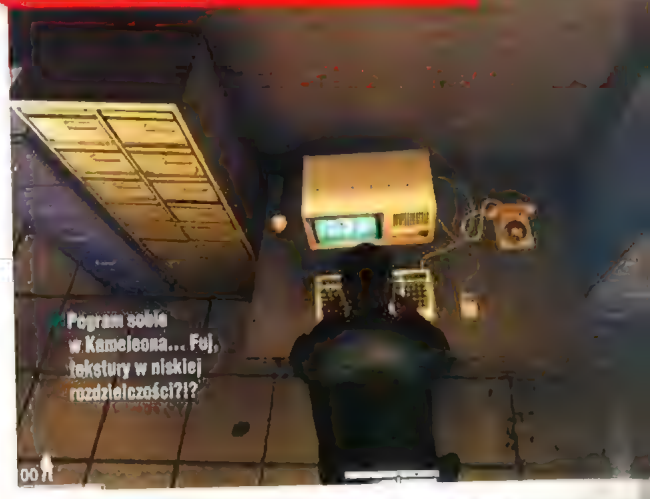
Nie dość, że misje – na solidne **10 godzin rozgrywki** – dzieją się w różnych zakątkach globu, to jeszcze są w sprytny sposób zróżnicowane, zaprojektowano je z głową, błyskotliwie. W efekcie w jednej z misji śledzisz handlarza bronią i podsłuchujesz go korzystając z mikrofonu kierunkowego, w innej infiltrujesz pilnie strzeżony wojskowy kompleks, w kolejnej próbujesz sfotografować arabskiego generała, aby zweryfikować jego tożsamość.

Na kolejnych poziomach nierzadkie są nagłe zwroty akcji – którym musisz stawić czoło jeszcze w ramach tej samej (np. kiedy nielegalną transakcję IRA nieoczekiwanie przerywa atak oddziałów specjalnych SAS) albo następnej misji (kiedy to po dyskretnym zakradnięciu się na pokład samolotu zostajesz obezwładniony i poziom dalej musisz z niego wyskoczyć ze spadochronem). Są tu też misje, dla których określono limit czasowy, co w prosty, ale skuteczny sposób zwiększa emocje i wydzielanie adrenaliny.

W pewnym momencie będziesz miał również okazję obejrzeć jedną mapę (Bejrut) w dwóch wariantach – za pierwszym razem w warunkach względnego spokoju i bezpieczeństwa, zaś za drugim podczas ataku izraelskich wojsk, w trakcie którego wszyscy są twoimi wrogami, a przedstawiciele obu stron konfliktu wolą najpierw cię zastrzelić, a dopiero potem ewentualnie, potencjalnie, hipotetycznie rozważyć, czy chce im się zastanawiać, czy jest sens myśleć, czy było warto?

Chuck Norris kontra Sam Fisher

Zasadniczo jednak poziomy Kameleona są skonstruowane i rozgrywane w sposób typowy dla gier z gatunku skradanek. Akcję **obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby** (choć możesz też zmienić widok na FPP), a twoje główne zadanie polega na wynajdywaniu takiej drogi do celu, by nikt się nawet nie spostrzegł, że w okolicy kręci się ktoś podejrzany – w razie potrzeby możesz korzystać z szeregu przydatnych gadżetów, a w ostateczności także broni.



Pogram sobie w Kameleona... Fuj, tekstury w niskiej rozdzielczości?!?

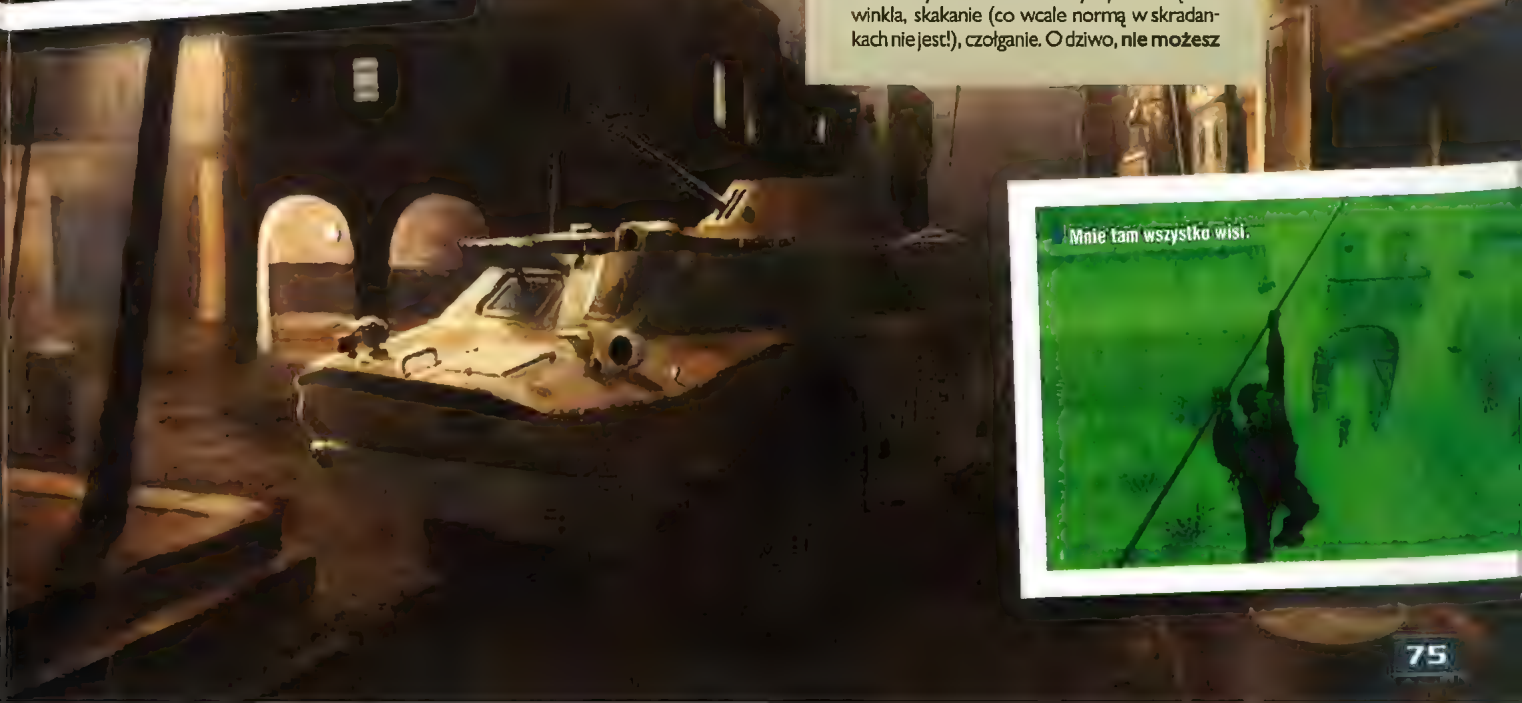
Najlepsza z drugoligowych skradanek wydanych na PC.

Kilka misji, czy raczej fragmentów misji, wymaga rozwiązań siłowych, jednak w większości przypadków najbardziej procentuje dyskrecja, a próba przejścia poziomu „na Chucka Norrisa" (patrz: Na Luzie) skazana jest z góry na niepowodzenie. Kolejne czynności, jakie musisz wykonać, ułożone są w liniowej kolejności, jednak trudno uznać to za wadę gry – dzięki temu (jak i rozsądnie wyważonemu poziomowi trudności) akcja toczy się gładko i sprawnie. Jedynym odczuwalnym minusem takiego rozwiązania jest to, że niektórych drzwi, jakie widać w świecie gry, nie da się otworzyć – a zawsze w takich sytuacjach, nawet jeśli błędnie, wydaje się, że tamtędy prowadziłaby najbardziej właściwa ścieżka. Na szczęście jednak nie jest też tak, by wymodelowane były tylko „interaktywne" budynki – po prostu do części z nich wejść nie możesz, do części możesz, a mniej więcej połowa z nich to takie, do których wejść wręcz musisz.

Po prostu: wytrych

Wachlarz opcji dostępnych głównemu bohaterowi obejmuje m.in. przenoszenie ciał obezwładnionych strażników, wychylanie się zza winkla, skakanie (co wcale normą w skradankach nie jest!), czołganie. O dziwo, **nie możesz**

Przed misją pożyczyłem trochę sprzętu od Sama Fishera...



Mnie tam wszystko wisi.

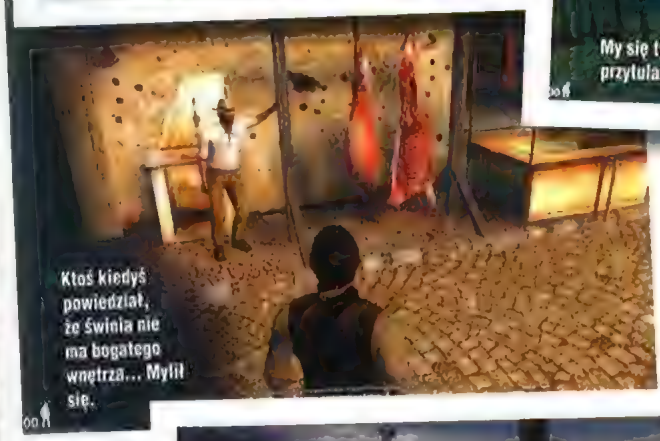
Kameleon Frankenstein

Kameleon to gra złożona z elementów „wzięty" z uznanych, pierwszoligowych skradanek. Jakich dokładnie?
- noktowizor – czyli jeden z trybów wizyjnego hełmu Sama Fishera ze Splinter Cella
- wskaźnik oświetlenia – znany już z pierwszego Thiefa
- menu kontekstowe – identycznie zrealizowane w seriach Splinter Cell i Hitman.
- przenoszenie zwłok – po raz pierwszy możliwość taką dawał Hitman. Codename 47
- wiszenie na linie – to specjalność Sama Fishera
- uciche zabójstwa – tu również przodował Numer 47

Chcę mieć opaleniznę taką jak Lesper, rozumiecie...

My się tylko tak przytulamy...

Czy leci z nami pilot?


Ktoś kiedyś powiedział, że świnia nie ma bogatego wnętrza... Mylił się.

Taka gra za 3 dychy? Grzech nie kupić!

zabierać broni pokonanym przeciwnikom, więc pukawki, z jakich korzystasz, to te, które wziąłeś ze sobą rozpoczynając misję (jeśli masz taką możliwość), lub takie, które znajdziesz leżące swobodnie w kluczowych punktach lokacji. To minus.

Dużo frajdy natomiast daje korzystanie z kilku dostępnych gadżetów. To przede wszystkim (najbardziej użyteczna!) kamerka szpiegowska, którą możesz wsunąć przez szparę pod drzwiami i zobaczyć, co dzieje się w zamkniętym pomieszczeniu, a poza tym także noktowizor, lornetka, mikrofon kierunkowy, wytrych czy kusza bezgłośnie usypiająca strażników. Korzystanie z tych gadżetów nie wiąże się z żadnymi minigierkami (jak np. w Stolen) – jeśli chcesz otworzyć drzwi wytrychem, po prostu czekasz chwilę, obserwując jak wskazówka widocznego na ekranie sekundnika odmierza czas, jaki pozostał do końca operacji.

Zapisane bugi

Wszystkie elementy gry działają zasadniczo bez zarzutu – to że je dopracowano i umiejętnie połączono w całość sprawia, iż Kameleon ma grywalność, klimat, trzyma zainteresowanie gracza – nawet mimo że **nie ma tu niczego naprawdę oryginalnego i świeżego.** Akcja toczy się nie tylko bardzo składnie, ale i logicznie, w tej materii potknięcia są nieliczne (np. wchodzisz na pokład samolotu przebrany za mechanika, a w następnej misji leżysz skrępowany przez napastników już w swoim normalnym stroju).

Są też inne, nieco poważniejsze – raz gra automatycznie zapisała mi się w momencie, w którym nie dało się uniknąć zauważenia, kiedy indziej przy zamykaniu drzwi od windy zablokowały się one na leżącym na podłodze trupie – bohater został „uwięziony" w stosownej animacji. Na szczęście Kameleon **dość często wykonuje automatyczny zapis stanu gry**, sam też możesz w każdej chwili zrobić quicksave. Przeciwnicy mają także skłonność do strzelania przez ściany, kiedy ledwo, ciut, ciut zza nich wystajesz. To można jednak zniwelować korzystając z opcji wychylania się zza rogu.

Pojawiam się i znikam, i znikam, i znikam...

Najpoważniejsze zastrzeżenia jednak mam do tego, co w skradance najważniejsze, czyli **do mechanizmów, które decydują o tym, czy przeciwnicy cię dostrzegają, czy nie.** Nie chodzi nawet o to, że działają one niewłaściwie – po prostu kierują się własną logiką, którą musisz opanować i zgodnie z nią grać. Podstawowym i właściwie jedynym czynnikiem, który decyduje o tym, czy jakiś Abdul, Ivan czy Sean zwracają na ciebie uwagę, jest **poziom oświetlenia**, w czytelny sposób komunikowany poprzez cienie widoczne na poziomach oraz wskaźnik umieszczony u dołu ekranu. Jeśli więc trzymasz się miejsc zaciemnionych, tych, w których wskaźnik znajduje się najbliżej swojej lewej strony, **jesteś właściwie niewidoczny** – nawet jeśli stąpasz wtedy po hałdzie węgla czy innym bardzo „głośnym" podłożu.

Pozycja, jaką przyjmujesz, również ma znaczenie, ale bywa tak, że stojąc wyprostowany w cieniu 5 metrów na wprost od strażnika jesteś bardziej bezpieczny niż kucając w lekko tylko oświetlonym miejscu, 20 metrów dalej, tuż za skrajem jego pola widzenia. W tym pierwszym przypadku nikt cię nie widzi, w tym drugim możesz być pewien, że przeciwnik się obróci i cię zobaczy. Nie pomaga też to, że niektóre z ciemnych miejsc w rzeczywistości takie ciemne nie są i ty widzisz wroga doskonale, on zaś cię nie dostrzega – choć usprawiedliwienie tego stanu rzeczy jest w wirtualnej rzeczywistości oczywiste. Przecież gdyby było inaczej, narzekalibyśmy, że gra jest zbyt mroczna, nic w niej nie widać i nie da się w nią pograć... Na szczęście po pierwszej misji wiesz już, jak system ten działa i jeśli tylko będziesz postępował zgodnie z regułami gry, nie będzie ci on psuł zabawy.

Za 3 dychy? Biorę!

Kameleon zaskakuje grywalnością, ale nie oprawą audio-wizualną. Grafika zdaje się oparta na zmodyfikowanym, lekko tylko podrasowanym silniczku Mafii – wygląda solidnie, ale raczej efektywnie niż efektownie. Równie solidne są dźwięki: typowe dla gier z sensacyjnym zacięciem, na poły tajemnicze, na poły dynamiczne motywy muzyczne, bicie serca wyznaczające momenty szczególnie emocjonujące czy kwestie wypowiadane przez postaci. Dwie zabawne ciekawostki to odgłos, jaki bohater wydaje po zaaplikowaniu sobie apteczki – to *'Ah, yeah!'* rodem bardziej z różowego filmu niż politycznego thrillera – oraz okrzyki *'Kill that ugly asshole'*, z werwą generowane przez krtanie większości przeciwników: czy to Irlandczyków, Arabów, czy też Albańczyków.

Niezła jest również polonizacja – jak wszystkie gry z Rewolucji Cenowej i ta wychodzi od razu w wersji PL – w której trafiłem na jeden babol czytając, że *„wkrótce samolot wymknie się spod kontroli"*. ...Halo?

Oto i cały Kameleon. Moim zdaniem, to **najlepsza z drugoligowych skradanek wydanych na PC** – przy czym pierwsza liga to tylko Splinter Cell, Thief i Hitman – **gra może niezbyt oryginalna, ale bardzo grywalna, ciekawa fabularnie, sprawnie zrealizowana.** Oby więcej takich produkcji za 29,90 – w chwili obecnej Kameleon rządzi w Rewolucji Cenowej. **|CDA|**

7+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 6

WERDYKT

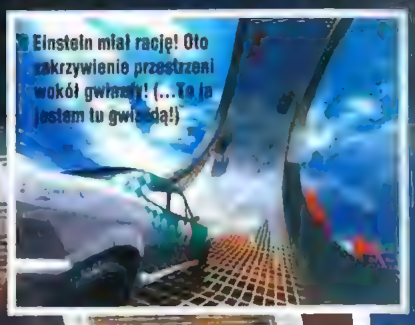
- świetna fabuła
- zróżnicowane misje
- wszystkie elementy dobrej skradanki zrealizowane na odpowiednim poziomie
- cena!
- niezłe spolszczenie
- nie ma żadnych (!!!) oryginalnych pomysłów
- drobna garść bugów
- Kill that ugly asshole!
- oprawa audio-wideo [illegible]

PRODUCENT: NADEO
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 0/49,90 ZŁ
WWW.TRACKMANIA.COM

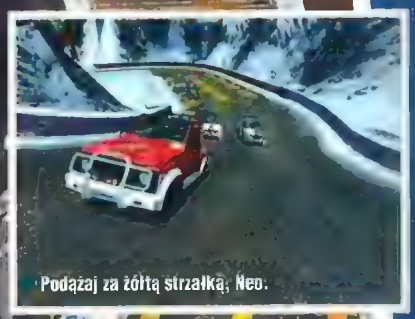
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 450 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD 03/2006

Masz jeszcze 0,003 sekundy, by rozważyć ubezpieczenie na życie.



Einstein miał rację! Oto zakrzywienie przestrzeni wokół gwiazdy! (...To ja jestem tu gwiazdą!)



Podążaj za żółtą strzałką, Neo.

TrackMania Original

Choć na pierwszy rzut oka nowa Trackmania to jedynie odgrzewanie pierwowzoru. Nowy engine graficzny, nowe tryby i nowe wyzwania sprawiają, że nawet posiadacze oryginału zainstalowania wersji Original na pewno nie pożałują!

I tym bardziej że występuje ona w dwóch wersjach: jako darmowy dodatek, który mogą sobie ściągnąć posiadacze pierwszej TM, oraz jako normalna wersja pudełkowa. Tak to przynajmniej wygląda na Zachodzie, bo niestety polskiej wersji jeszcze nie ma, nie wiadomo więc, czy i w tym przypadku możliwy będzie bezpłatny upgrade.

Ale o co chodzi?

Typową samochodówką TM nie jest. Wprawdzie jeździmy (chyba że akurat latamy...) tutaj samochodem po mniej lub bardziej szalonych trasach w trzech różnych „strefach klimatycznych" (japońska zima z terenówkami, amerykańskie piaski z muscle carami i angielska zieleń z kompaktami), a fizyka to czysty arcade, jest jednak parę „ale". Tak prosto jest tylko w pierwszym z trybów single – race (wyścig). Tu liczy się czas, za który (o ile będziemy odpowiednio szybcy) zdobywamy medale, a za nie z kolei odblokowuje się kolejne etapy (w sumie jest ich ponad 50). Drugi z trybów – puzzle – to już wyższa szkoła jazdy. I nie tylko jazdy. Zanim ruszymy na trasę, musimy ją sobie najpierw zbudować (choć trafiają się etapy, na których trzeba jedynie znaleźć optymalną, czyli zazwyczaj bardzo nietypową, trasę)! Po wybraniu kolejnego wyścigu lądujemy w edytorze, w którym za pomocą udostępnionych nam przez twórców klocków musimy tak zmodyfikować już istniejącą trasę, by w odpowiednim czasie dojechać ze startu do mety, zaliczając – choć nie zawsze – punkty kontrolne. Ostatni z trybów to zmodyfikowane wyścigi. Trasy te same, walczy się z przeciwnikami sterowanymi przez komputer, tyle że ten losuje dwa z dostępnych torów, a my wybieramy jeden, na którym chcemy się ścigać. Jeśli wygramy, losowane są dwa kolejne tory i tak aż do naszej przegranej. To wszystko już jednak było, pora na różnice.

Co nowego?

Największa zmiana to nowy engine graficzny, wzięty z TM Sunrise. Fakt, że mimo to Original jakichś szczególnie pięknych fajerwerków nie oferuje, ale można go pokazać znajomym bez potrzeby dodawania, że w takich grach grafika to nie wszystko. Ważniejsze są jednak dwa nowe tryby gry – platform i stunt, czyli na nasze: platformy i kaskaderzy.

Przyjemniejszego połączenia samochodówki z grą logiczną obecnie nie ma.

Ten drugi większych wyjaśnień nie wymaga, bo chodzi o zdobycie jak największej liczby punktów za triki w rodzaju obrotów w locie, ale... platformy? Cóż... wiecie, co to platformówki? No, to teraz **wyobraźcie sobie taką właśnie trójwymiarową platformówkę, ale z samochodem w roli głównej.** Innymi słowy, na proste drogi nie ma w nim co liczyć, a znajdujące się w nich dziury biją nawet te nasze krajowe, po zimie – bo póki co rozwalone wiadukty się u nas zamyka, a nie puszcza na nie zawodników, jak to ma miejsce w TM. Ogólnie pełno tu skakania i omijania przeszkód, a prócz zręcznych palców do sukcesu potrzebne jest również odpowiednie wyczucie prędkości, by na przykład wstrzelić się z wiaduktu – ponad przepaścią – w tunel.

Inna nowość to specjalny tryb konstruowania tuneli dostępny w edytorze, dzięki czemu tworzenie podziemnych tras jest równie proste, co tych naziemnych czy napowietrznych. Kolejne zmiany to **dodanie ponad 40 nowych klocków** (do 300 już znanych), z których można układać trasy (trzeba je jednak najpierw odblokować), i ulepszenia w kodzie sieciowym.

Warto?

Jeśli masz angielską Trackmanię, w zasadzie nie masz się nad czym zastanawiać – wystarczy za darmo ściągnąć dodatek (jakieś 250 MB) i już można się cieszyć nowymi trybami i lepszym wyglądem. Zresztą jeśli lubisz zręcznościowe wyścigi lub główkowanie, nawet kupno wersji pudełkowej będzie bardzo dobrym wyjściem – bo przyjemniejszego połączenia samochodówki z grą logiczną (przy czym to ostatnie wymagane jest tylko w niektórych trybach) na PC po prostu nie ma. **[CDA]**

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- lepsza grafika
- dwa nowe tryby
- dostępna również jako darmowy update
- niewielkie wymagania sprzętowe
- grywalność!
- w zasadzie brak poważniejszych wad
- oprawa audio-wideo niezła – ale nie powalająca

PRODUCENT: PETROGLYPH
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,00 ZŁ
WWW.LUCASARTS.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2006

HUT SĘDZIMIR | KOMPLETNY SYMULATOR KOSMICZNEGO KONFLIKTU

STAR WARS EMPIRE AT WAR

To najlepsza spośród strategii z Gwiezdnych Wojen. Ale co to znaczy, jeśli żadna z jej poprzedniczek nie wzbudziła u graczy dreszczy? Jak silna jest Moc w Empire at War? Oto nasz galaktyczny raport...

Oszukiwać się nie musimy – z grami bazującymi na licencji kosmicznej sagi George'a Lucasa zwykle były kłopoty. Fani filmów (czyli tak naprawdę wszyscy, którzy widzieli choć jeden z Epizodów) zawsze wiele się po nich spodziewali. Tymczasem były to w najlepszym przypadku produkcje co najwyżej średnie. Kilka wyjątków – Star Wars Racer, serie Jedi Knight, X-Wing/TIE Fighter, KotOR – tylko potwierdzało tę regułę.

A strategie? Przekombinowany, brzydki i mało intuicyjny Force Commander oraz Star Wars: Galactic Bartlegrounds, wraz ze swoim dodatkiem Star Wars: Clone Campaigns, skopiowano żywcem z Age of Empires II – wszystkie opisywane na internetowych forach raczej w żartach niż z powagą. Tym razem jednak, przy Empire at War, miało się udać. Zapowiadano koniec klątwy „słabej strategii Star Wars". I...

Dawno, dawno temu, w odległej...

Trudno byłoby znaleźć w historii galaktyki okres bardziej ekscytujący. Akcja Empire at War toczy się w przedziale czasowym między jedną a drugą trylogią Lucasa – rozpoczyna się na krótko przed filmową „Nową Nadzieją". Imperium i Sojusz wciąż korzystają z pojazdów i broni znanych z „Mrocznego Widma" czy „Zemsty Sithów", ale rebelianci właśnie wykradli plany myśliwców X-Wing, a pułkownik Veers testuje na planecie Carida pierwszego AT-AT. Lord Vader poznał już potęgę ciemnej strony mocy, a „porywczy łotrzyk Solo" (tak przedstawia się go we wstępie do jednej z misji) uwalnia z więzień na planecie Kashyyyk przetrzymywanych tam wookieech.

Fabuła gry w pomysłowy sposób łączy się z wydarzeniami znanymi z filmów, to zresztą zawsze było mocną stroną tytułów osadzonych w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Jeden **z trzech trybów gry**, Kampania (poza nią są tu jeszcze do wyboru Podbój Galaktyki i Potyczki), pozwala rozegrać zestaw ułożonych jedna po drugiej misji, oddzielnych dla Sojuszu i dla Imperium. Prowadzą one bezpośrednio do wydarzeń znanych z „Nowej Nadziei", zaczynają się z nimi splatać i każdy, kto widział ten Epizod, z uśmiechem będzie się przyglądał rozwojowi wypadków wiedząc, czym się one zakończą.

W kampanii Imperium Lord Vader wyrusza na poszukiwanie zdrajcy, który przekazuje rebelii tajne wojskowe informacje, kiedy zaś grasz Sojuszem, zaczynasz od przeprowadzanego przez Raymusa Antillesa ataku na kosmiczne stocznie orbitujące nad planetą Kuat. Punkt wyjścia dla obu kampanii, tak samo jak ich zakończenie, określony został przez twórców. Jednak droga, jaką będziesz dążył do celu, zależy już od ciebie – jest to możliwe dzięki sposobowi, w jaki gra jest zaprojektowana.

Gwiezdne Wojny 4X

Jeśli dobrze się nad tym zastanowić, można powiedzieć, że Empire at War kontynuuje tradycję kosmicznych strategii 4X (od Explore – Expand – Exploit – Exterminate), takich jak Galactic Civilizations (była na naszych płytach CD) czy Master of Orion. Nie tyle nawet kontynuuje, co rozszerza – tam, gdzie wymienione wyżej strategie po prostu obliczały wynik potyczek toczonych w przestrzeni kosmicznej czy na powierzchni planet, gra studia Petroglyph daje możliwość rozegrania

Niemal wszystkie jednostki są w grze doskonale zrównoważone, a to tym ważniejsze, że głównie na różnicach między nimi opiera się cała taktyka.

Jedna z zabawniejszych misji – testowanie prototypowego AT-AT na planecie Carida.

Petroglyph

Empire at War to gra stworzona przez studio Petroglyph, które nominalnie tytułem tym debiutuje, jednak składa się z ludzi, którzy mają za sobą wiele lat w branży. Większość z nich pracowała wcześniej w studiu Westwood, uczestniczyli więc przy tworzeniu tytułów, takich jak seria Eye of the Beholder, Dune, Lands of Lore, przede wszystkim zaś przy cyklu Command & Conquer. Część ekipy przyszła do Petroglyph ze studia Firaxis Sida Meiera, tam zdobywali doświadczenie przy Civilization III. Trudno o lepszą rekomendację, prawda?

Bitwy w czasie rzeczywistym, jak w tradycyjnych RTS-ach. W efekcie dostajemy **kompletny symulator kosmicznego konfliktu**. Wpierw podejmujesz decyzje strategiczne na uproszczonej mapie galaktyki, potem, jeśli chcesz, samodzielnie prowadzisz swoje oddziały do boju na planetach lub ich orbitach. Dziwne, że nikt nie wpadł na to wcześniej, bo wydaje się, że taki właśnie styl gry najbardziej pasuje do Gwiezdnych Wojen.

Kiedy zatem uruchomisz grę w trybie Kampanii lub Podboju Galaktyki, **rozgrywka toczy się na dwóch poziomach: strategicznym i taktycznym**. Decyzje, jakie podejmujesz mając przed sobą mapę galaktyki, w trybie Podboju uzależnione właściwie tylko od twojego instynktu stratega. Podobnie jest w trybie Kampanii, tu jednak pojawiają się konkretne misje, które musisz wykonać, by fabuła posunęła się do przodu. Tyle tylko, że nie musisz się z tym spieszyć, a pomiędzy kolejnymi węzłami historii możesz robić, co chcesz, np. podbijać inne planety.

Opcje dostępne na poziomie strategicznym są dość proste, ale w zupełności wystarczające. Na mapie przemieszczasz floty kosmiczne, budujesz na planetach nowe budynki i produkujesz jednostki, ewentualnie przesuwasz jednostki specjalne, takie jak zwiadowcy, przemytnicy czy floty rajdowe. Pełna mapa galaktyki składa się z **40 planet** (w niektórych scenariuszach Podboju Galaktyki jest jednak okrojona, nawet do wybranych ośmiu), a kontrola nad każdą z nich daje właścicielowi różne bonusy – zmniejsza koszt produkcji jednostek, zwiększa ich wytrzymałość itd.

Będziemy z nim walczyć w kosmosie...

Tyle tylko, że podbój galaktyki nie jest prosty. Choćby dlatego, że do przejęcia kontroli nad planetą trzeba unieszkodliwić przeciwnika nie tylko na jej powierzchni, ale również na orbicie. Dlatego **zazwyczaj każda planetarna inwazja rozpoczyna się od walki w przestrzeni kosmicznej**. Znawcy strategii koncentrujących się wyłącznie na bitwach w kosmosie - fani doskonałej serii Homeworld czy wydanego niedawno Star Wolves – mogą być zawiedzeni, bowiem **w Empire at War starcia statków kosmicznych rozgrywane są na płaskiej, dwuwymiarowej płaszczyźnie**. Znacznie ogranicza to dostępne taktyczne manewry i jest na pewno minusem tej produkcji – tym bardziej że nie dostaliśmy w zamian właściwie nic, co mogłoby zwiększyć złożoność galaktycznych potyczek.

Taktyka walk w kosmosie składa się z trzech elementów – atakowania przeciwnika odpowiednio dobranymi jednostkami, korzystania ze zdolności specjalnych niektórych statków oraz wybierania konkretnych punktów ostrzału większych krążowników, stacji kosmicznych itd.

Po kolei. Kiedy najedziesz kursorem na dowolną ze swoich latających jednostek, zobaczysz jej krótką charakterystykę oraz piktogramy przedstawiające maksymalnie trzy jednostki wroga, przeciwko którym jest wyjątkowo skuteczna, i tyle samo takich, których atakowanie byłoby samobójstwem. W bitwach kosmicznych warto korzystać z aktywnej pauzy i właściwym eskadrom wskazywać te cele, z jakimi poradzą sobie najlepiej. Mechanizm nożyce-papier-kamień jest zresztą typowy dla RTS-ów.

Niektóre z jednostek mają też pewne zdolności specjalne, które wykorzystane w odpowiednim momencie mogą wpłynąć na wynik starcia – np. Y-Wing potrafi jednym strzałem znacznie osłabić tarcze ochronne przeciwnika, a X-Wing

Kompletny symulator kosmicznego konfliktu.

Film czy gra?

Każda z planet daje jej posiadaczowi bonusy, np. Bespin generuje dużo gotówki.

Dom publiczny na Aeten 2 świecił na cały system czerwonym blaskiem.

blokuje płaty, dzięki czemu leci szybciej, choć słabiej strzela. Rzecz ostatnia to możliwość wskazania konkretnych części kadłuba dużych jednostek, na których twoje siły mają skupić ogień – mogą to być np. silniki, generator pola siłowego, baterie działek czy laserów itd. Jest jeszcze jedna opcja – jeśli na powierzchni planety, nad którą toczy się walka, zainstalowane jest działo jonowe (Sojusz) lub akceleratorowe (Imperium), możesz wydać mu rozkaz ostrzelania wskazanego celu. Skuteczne!

...i na powierzchni planet

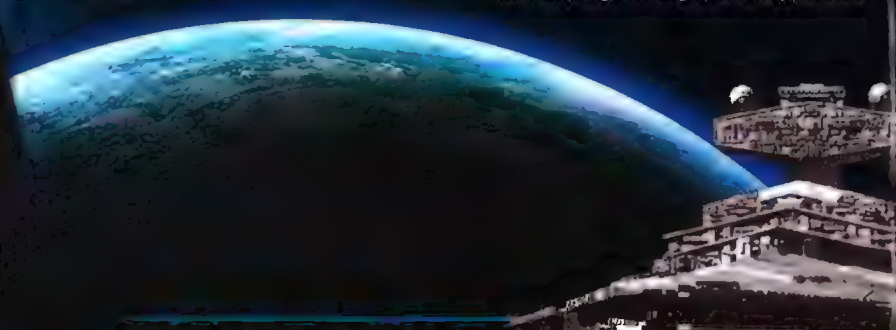
Kiedy pokonasz już flotę orbitującą nad planetą, możesz przeprowadzić desant na jej powierzchnię. Tutaj gra zamienia się w najbardziej tradycyjny RTS, mimo wszystko lepszy niż wspominane już Star Wars: Galactic Battlegrounds – choćby dlatego, że napisany od podstaw z myślą o tej produkcji, a nie próbujący wcisnąć świat Gwiezdnych Wojen w średniowieczne wojenki z Age of Empires II. **Bitwy na planetach mają niestety tę samą wadę, co starcia w kosmosie.** Liczba wpływających na walkę parametrów taktycznych jest niewielka, a kluczem do zwycięstwa znów jest właściwy wybór oddziałów i korzystanie ze zdolności specjalnych wojsk. Mogłoby się nawet wydawać, że bitwy na planetach są jeszcze bardziej uproszczone, obie strony konfliktu bowiem mają więcej jednostek kosmicznych niż naziemnych, na szczęście nieco więcej jest tutaj elementów dodatkowych.

W kosmosie jedyne dodatki do podstawowej taktyki to możliwość skoncentrowania strzałów na konkretnym module statku przeciwnika oraz wskazania celu działom znajdującym się na planecie. Na powierzchni ta ostatnia opcja zastąpiona jest przez możliwość wezwania z orbity bombowców (Y-Wingów lub TIE Bomberów). W walce jednostek naziemnych znaczenie mają też warunki pogodowe, np. burze śnieżne, deszcze czy opad popiołów – ograniczające możliwości niektórych jednostek. Pewne oddziały zyskują też przewagę walcząc na konkretnym terenie. Niewielki wpływ na rozgrywkę mają też stacje budownicze – wyznaczone miejsca, w których możesz zbudować baterie działek lub struktury lecznicze/naprawcze. Na planetach niemal zawsze występują też rdzenni mieszkańcy, zazwyczaj sprzyjający jednej ze stron konfliktu. Bardzo ważne w bitwach na powierzchni są punkty wsparcia. Ich przejęcie pozwala na zwiększenie liczby oddziałów, jakimi możesz dowodzić, tworzy również strefę, w obrębie której możesz ściągnąć posiłki z orbity.

Sojusz kontra Rebelia

To, co spodobało mi się od razu, to **zróżnicowanie stylu gry Sojuszu i Imperium**. Nie jest tak, że to dwie identyczne siły, które w ten sam sposób dążą do zwycięstwa, mają jednostki o niemal identycznych charakterystykach, różniące się tylko wyglądem. Imperium zarabia pieniądze podbijając kolejne planety, a wydaje je potem na opracowywanie nowych technologii. Rozwój technologiczny Sojuszu bazuje na planach wykradanych z komputerów Imperium przez duet C-3PO i R2-D2.

Wojna w wydaniu Imperium to przede wszystkim uzyskanie znaczącej przewagi liczebnej i technologicznej; druga strona częściej wykorzystuje zdolności specjalne własnych jednostek. Świetnym pomysłem na zróżnicowanie rozgrywki dla obu frakcji są oddziały rajdowe, czyli niewielkie floty rebeliantów (liczące nie więcej niż cztery jednostki

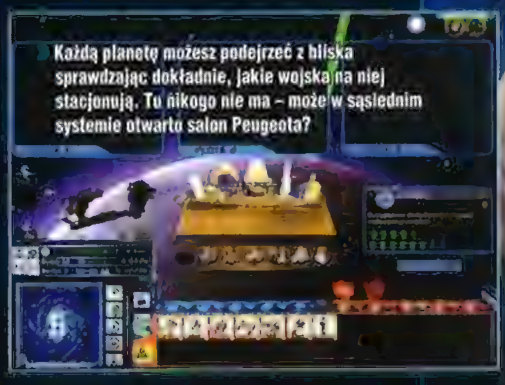


Gwiezdne Wojny – Potyczka

Dwa główne tryby gry, Kampania i Podbój Galaktyki, są do siebie zbliżone i gra się w nie podobnie. Rozgrywka wygląda w znaczący sposób inaczej, gdy wybierzesz tryb Potyczki, na który składa się 36 pojedynczych scenariuszy rozgrywanych w czasie rzeczywistym na powierzchni planet lub w kosmosie. W tym trybie Empire at War jeszcze bardziej zbliża się do tradycyjnego RTS-a, bowiem o ile np. w Kampanii jednostki i struktury stawiasz na mapie galaktyki, tak tutaj wszystko dzieje się w widoku taktycznym w trakcie rozgrywania sesji

Wersja PL

Empire at War ukaże się w Polsce równolegle z premierą europejską, 24 lutego. Firma LEM, dystrybutor zadbała, by gracze byli zadowoleni. Jakość tłumaczenia stoi na wysokim poziomie, równie profesjonalne jest udźwiękowienie. Oczywiście polskie głosy i polscy lektorzy mogą przeszkadzać tym, którzy nie spłamili się oglądaniem „Gwiezdnych Wojen" w wersji z dubbingiem, ale większość „normalnych" graczy uzna na pewno, że lokalizacja zrealizowana jest naprawdę na poziomie. Jedynie Han Solo brzmi w polskiej wersji jak nieco większy prostak niż w oryginale Harrison Ford.


Każdą planetę możesz podejrzeć z bliska sprawdzając dokładnie, jakie wojska na niej stacjonują. Tu nikogo nie ma – może w sąsiednim systemie otwarto salon Peugeota?

Sokół Millennium fika kręcioły.

...dowej), które mogą się zakraść bezpośrednio na wybraną planetę omijając flotę, nawet największą, stacjonującą na jej orbicie.

Zabawę – i opcje taktyczne – wzbogacają też bohaterowie. Dla Sojuszu to m.in. Mon Mothma, Obi-Wan Kenobi czy Droidy, a dla Imperium m.in. Imperator, Wielki Moff Tarkin czy Boba Fett. W walce na poziomie taktycznym są oni zazwyczaj najpotężniejszymi jednostkami biorącymi udział w zwarciu, niektórzy mają także pewne umiejętności dostępne na poziomie strategicznym (np. wspomniana kradzież technologii dokonywana przez droidy). Podobne zdolności mają inne jednostki specjalne, zwerbowane na kilku zaledwie planetach w Kantinie lub Pałacu Huttów – przemytnicy (podkradają przeciwnikowi kredyty) i łowcy nagród (eliminują bohaterów). Te smaczki rozbudowują grywalność, ale budują także klimat Gwiezdnych Wojen – na pewno docenią je fani filmów Lucasa i stworzonego przez niego uniwersum.

Filmowa galaktyka

Dużo radochy da im również poziom wykonania gry. Muzyka Johna Williamsa od razu wprowadza cię we właściwy nastrój, podobnie jak charakterystyczne odgłosy przecinających kosmiczną próżnię laserów. **Pozytywnie należy też ocenić grafikę** – widzieliśmy już co prawda ładniejsze strategie, ale niewielkie słabości tekstur czy prostota niektórych modeli 3D są nadrabiane przez drobiazgi, takie jak unoszące powietrze pod pojazdami z napędem repulsorowym czy dbałość o to, by np. uniformy szturmowców podczas walki na Hoth były właściwe – a więc zimowe. **Dziwi tylko to, że na dużej części kart graficznych maksymalna dostępna rozdzielczość to 1024 x 768,** przy której, w widoku podstawowym, widać tylko niewielki (za mały!) obszar pola walki. Kamerę można teoretycznie odsunąć, by zobaczyć większy kawałek planety, wtedy jednak znikają ikonki, więc rozkazy, jakie możesz wydać, to tylko atak lub ruch. Trochę to niewygodne.

Pisząc o grafice trzeba też wspomnieć o kamerze filmowej. To mało praktyczny, za to miły dla oka patent, który wyjątkowo dobrze równoważy brak trzech wymiarów w bitwach kosmicznych. Na czym polega? Kiedy wydasz już rozkazy swoim jednostkom, np. korzystając z aktywnej pauzy, możesz puścić akcję do przodu, a następnie kliknąć ikonę z filmowym klapsem (lub wcisnąć [Spację]) i obserwować, jak twoje oddziały wykonują rozkazy w ujęciach przypominających to, co znamy z filmów „Star Wars".

Ustawienia kamery są domyślnie kalkulowane przez komputer i czasami zamiast ciekawych momentów pokazują jakieś trudne do zidentyfikowania fragmenty obiektów i tekstury w dużym zbliżeniu... Ale w większości przypadków widoczne na ekranie ujęcia są bardzo efektowne i z powodzeniem mogłyby trafić na duży ekran. Nie przydaje się to do niczego, ale wygląda naprawdę nieźle.

Multiklistrony lecą w dół

I... **Empire at War robi wrażenie.** Łączy trzy rodzaje rozgrywki (strategiczne planowanie podboju galaktyki, kosmiczny RTS i tradycyjny RTS), które pojedynczo mogłyby, i już bywały, podstawą dla samodzielnych gier. Robi to bardzo dobrze, nawet jeśli z osobna każdy z tych elementów jest nieco uproszczony. To, co dostajemy, wystarcza, by prowadzić batalie, których wynik zależy od pomysłowości i przebiegłości gracza, choć na pewno ci bardziej wybredni będą narzekać, że opcji taktycznych mogłoby być – i w kosmosie, i na powierzchni – więcej. I będą mieli rację. Nie całkiem sprawdza się też przeniesiona z trybu Podbój Galaktyki swoboda, gdy rozgrywasz Kampanię. To dlatego, że przed kolejnymi jej misjami możesz tak rozbudować armię, iż ich wykonanie stanie się zbyt proste. A jeśli coś przychodzi zbyt łatwo, nie daje satysfakcji.

To, co spodobało mi się od razu, to zróżnicowanie stylu gry Sojuszu i Imperium.

Są też inne wady. Większość z misji wymaga, byś zniszczył wszystkie budynki i jednostki przeciwnika. Bywa, że zdewastujesz bazę wroga, pokonasz niemal wszystkie oddziały, ale jeden gdzieś ci się zapodzieje – wtedy musisz krążyć po mapie i go szukać. To uciążliwe. Taktyczne potyczki możesz rozegrać automatycznie (z wyjątkiem misji kluczowych w trybie Kampanii), ale automatyczne rozstrzyganie ich wyniku jest nieco podejrzane – faworyzuje stronę, którą gra komputer.

I jeszcze jeden drobiazg... Niemal wszystkie jednostki są w grze doskonale zrównoważone (to tym ważniejsze, że głównie na różnicach między nimi opiera się cała taktyka), z wyjątkiem jednej – niestety padło na pojazd tak charakterystyczny jak AT-AT. Co prawda, w filmie to też machina raczej ciężka i nieruchawa, ale w Empire at War dowodzi się nią wyjątkowo trudno – gdy wskażesz jej jako cel ostrzału jednostkę znajdującą się w jej niedalekiej odległości, załoga AT-AT nie strzela, bo nie może odpowiednio wykręcić wieżyczki, ale też automatycznie nie przechodzi na taką pozycję, z której byłoby to możliwe. Musisz samodzielnie ją przemieścić, a w ferworze walki to bardzo denerwujące.

Moc na 8+

Wykryte wady nie są jednak na tyle znaczące, by o nowej grze studia Petroglyph mówić źle. Do diabła, nawet na Powrót Jedi można znaleźć haka, ale po co? Narzekanie narzekaniem, ale nawet największy malkontent przyzna, że Empire at War to najlepsza gra strategiczna, w której jednostkami są AT-ST, X-Wingi i Lord Vader. Spora grywalność, właściwe wykorzystanie materiału wyjściowego (czyli filmów), duża liczba trybów rozgrywki zarówno w Sieci, jak i w trybie single sprawiają, że jest to produkcja, w którą będziemy grać długo i z... Mocą. **[CDA]**

Droidom też się należy piknik w maju.

8+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- najlepsza strategia z Gwiezdnych Wojen
- zrównoważone jednostki
- wiele trybów rozgrywki
- dowodzisz w kosmosie na powierzchniach planet, na mapie strategicznej
- ograniczone pole widzenia w walce na planetach
- drobne błędy
- w idealnym świecie miałaby więcej opcji taktycznych

PRODUCENT: ACTION FORMS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.VIVISECTOR.COM

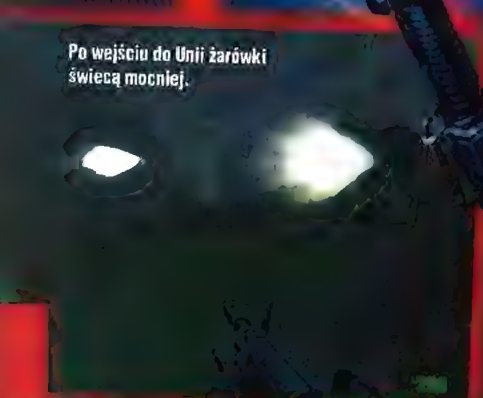
WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 03/2006 CD 03/2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | SERIOUS SAM W KLIMATACH FAR CRY'A

VIVISECTOR

Genetyczne eksperymenty na ludziach i zwierzętach, próba udoskonalenia bytów już istniejących czy nawet stworzenie nowego gatunku. Wszystkie tego typu historie, nieraz już maglowane w grach, kinie czy literaturze, zawsze prowadzą do wspólnej puenty – nigdy tak do końca nie zdołamy okiełznać sił natury i najprawdopodobniej obiekt naszych prac prędzej czy później spróbuje odgryźć nam głowę.



Po wejściu do Unii żarówki świecą mocniej.

Chłopaki, uwaga, tu się dużo psów kręci, chodu!

Proponujesz mi trójkącik?!

W Vivisectorze wskakujemy w skórę Curta Robinsona, oficera Navy Seals, który wespół z drużyną uzbrojonych po zęby komandosów przylatuje na wyspę Sorio. Na miejscu niemal cały oddział zostaje wycięty w pień przez przedziwne stwory. Później okazuje się, że zadanie, z jakim tu przybyliśmy – czyli stłumienie rebelii – to kompletna bzdura, wymyślona po to tylko, by ściągnąć nas na miejsce i zafundować zmutowanym zwierzakom kilka nowych celów ćwiczebnych.

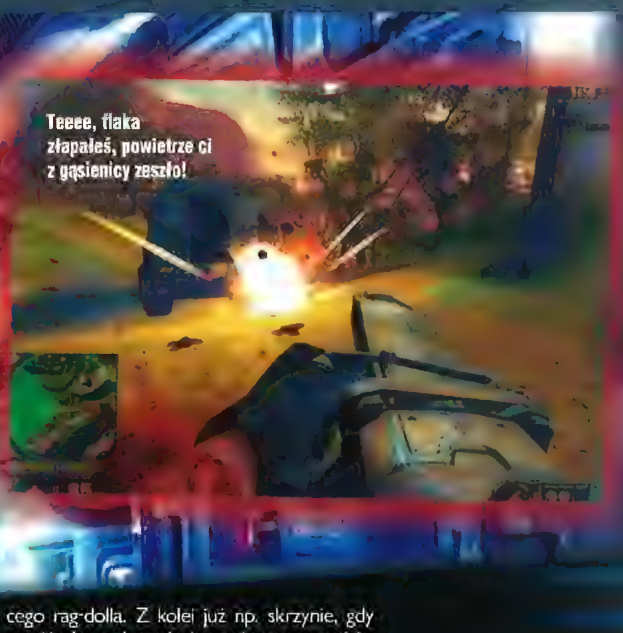
Wraz z postępami w grze poznajemy kilka intrygujących faktów dotyczących własnej przeszłości (bo, jak się okazuje, nie znaleźliśmy się na Sorio przypadkowo) oraz oczywiście odkrywamy przerażającą prawdę o tajnym ośrodku, w którym przez długie lata poprawiano matkę naturę tworząc inteligentne, zabójczo niebezpieczne bestie. Poznajemy też kilka ważnych person tej opowieści, m.in. doktora Morheada, stojącego za całym tym cyrkiem, oraz porywczego generała Dogstone'a, któremu najwyraźniej długie lata w wojsku namieszały na starość we łbie.

Nieważne, jak się zaczyna...

Powszechnie się mówi, że Vivisector luźno bazuje na powieści H.G. Wellsa „Wyspa doktora Moreau". Cóż, powiązania oczywiście są, i to widoczne gołym okiem, jednak na tyle spłycono pierwowzór, że gdyby pisarz grę zobaczył, prawdopodobnie po dziś dzień by się w grobie przewracał 600 razy na minutę. Ekipa Action Forms wykorzystała jedynie pomysł wyjściowy i na jego bazie zbudowała **trywialny FPS**. Trochę szkoda, bo **potencjał, choć spory, został częściowo zmarnowany**. Marzyłem po cichu na coś w klimatach pierwszego Unreala przemieszanego z Far

DUSZA BESTII PL

Grę wydała Cenega, a więc firma, która na polonizacjach sparzyła się jak chyba żadna inna. I tym razem jest trochę na odwal z tym tłumaczeniem. Kwiatki w rodzaju *„Jak coś takie stwory w ogóle mogą żyć?"*, nie trafiają się może nagminnie, ale strasznie irytują. Spotkać się też można z bełkotem przepięknej urody, jak np. *„Nasza klepsydra odmierza głębokość naszych dusz"*. Czy ktoś wie, co poeta miał na myśli? Polskie są jedynie napisy, które czasem pojawiają się z pewnym opóźnieniem (lub za szybko) w stosunku do wypowiedzianej kwestii. Dobór fontu też nie jest, moim zdaniem, zbyt szczęśliwy, ogonek w literce „Y" jest tak krótki, że tylko znajomość znaczenia poszczególnych słów pozwala odróżnić ją od „V". W sumie dałbym polonizacji 6/10.



Cry'em... Wiecie: ogromna wyspa, tajne kompleksy badawcze, powalający klimat, niepewność, co mnie spotka za załomem korytarza. Tymczasem po pierwszych chwilach spędzonych z grą mina mi zrzedła.

Bo miast owej tajemnicy i ciężkiej atmosfery otrzymałem **dość nieudolną kalkę Serious Sama**, czyli wyrzynkę wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie ucieka. **Wyrzynkę ciągłą, nieustanną i w gruncie rzeczy bezsensowną.** Przez dobre pierwsze 2 godziny łazimy po bliźniaczo podobnych pagórkach, na których rosną bliźniaczo podobne drzewka, co chwila znikąd wyskakuje kilkadziesiąt zmutowanych i – nie zgadniecie – bliźniaczo podobnych dzikich kotów plus parę goryli częstujących nas... granatami. I nie myślę tu o owocach granatu.

Czasem też w ramach bonusowej premii przyczłapie jakiś poczciwy, obowiązkowo zmutowany niedźwiedź. Zero różnorodności: biegamy, wbijamy w glebę stadko szarżujących bestii, lecimy na następną polankę/pagórek/placyk (niepotrzebne skreślić) i zabawa zaczyna się od nowa. Pół biedy jeszcze, gdyby ta sieczka była na poziomie pierwszego Serious Sama lub rodzimego Painkillera. Niestety, nie znajdziecie tu tej finezji, polotu, grywalności. **Wszystko w tym Vivisectorze jakieś takie siermiężne mi się zdało.**

...ważne, jak się kończy

Aha, pomyślałem, będzie piąteczka jak w mordę strzelił. Ani plusa więcej. Na szczęście im dalej w las, tym robiło się ciekawiej. Z czasem pod celownik pchają się nowe, znacznie lepiej zaprojektowane gadziny (kozły ze strzelbami rządzą) :), w łapy dostajemy całkiem przyzwoite pukawki oraz – co ważniejsze – coś się w końcu zaczyna dziać w warstwie fabularnej. Pojawiają się też ciekawsze, całkiem nieźle zaprojektowane lokacje, między innymi olbrzymi pociąg, zasypane śniegiem górskie pustkowia, podziemia, a także oczywiście szereg kompleksów badawczych, w których cała ta sztampowa historia znajdzie swój finał.

Oczywiście dalej nasze zadanie polega w głównej mierze na pałętaniu się po okolicy, przesuwaniu 30 wajch na każdym poziomie oraz trzaskaniu się na gołe klaty ze zmodyfikowanymi genetycznie zwierzakami, ale już jakoś tak ciekawiej jest.

Zabawę nieznacznie uatrakcyjniają również elementy RPG. W ciągu gry zdobywamy coś na kształt punktów doświadczenia (dostajemy je nie tylko za każdego zabitego wroga, ale także za eksplorację terenu, wyjątkową celność etc.), które możemy przeznaczyć na rozwój **4 podstawowych charakterystyk** naszej postaci. Są to kolejno: szybkość, odporność, pewność strzału oraz limit punktów zdrowia.

Far Cry to to nie jest

Autorski silnik o nazwie AtmosFear nie powalił mnie. Owszem, potrafi generować całkiem przyzwoicie duże mapy, ale wizualnie jest daleko w tyle za Far Cry'em. **Jeśli spojrzeć na screeny dołączone do zapowiedzi, która ukazała się w CDA ponad 2 lata temu, łatwo dostrzeżemy, że gra nie zmieniła się ani na jotę.** Co przez tak długi czas robiła ekipa? Nie wiem. Na pewno nie szlifowała trybu do pojedynków sieciowych, bo **multiplayera najzwyczajniej w świecie tu nie ma.**

A to, co kilka lat temu prezentowało się świetnie, dziś już jest co najwyżej zjadliwe. Tym bardziej dziwi, że i wydajność jest tu źdźbełko gorsza niźli we wspomnianym dziele firmy Crytek. Przy ustawieniach maksymalnych w dość dziwnych miejscach (np. zamknięte, małe pomieszczenia) animacja potrafi spaść poniżej przyzwoitego pułapu, co przy ścisku, jaki panuje w tej grze (5 przeciwników na metr kwadratowy to nie przelewki), powoduje, że zabawa skończyć się może tylko w jeden sposób – game over.

Fizyka od biedy ujdzie w tłoku, choć zdarzają się kompromitujące wpadki. Nieraz ciało zabitego wroga zawisło w powietrzu, co automatycznie przypomniało mi, jak drętwe bywały zwłoki przed nastaniem miłościwie nam panującego rag-dolla. Z kolei już np. skrzynie, gdy rzucić taką, zachowują się w miarę przyzwoicie. Spodobał mi się też sposób, w jaki uatrakcyjniono hitboksy. Kiedy strzelamy w rozmaite części ciała potworów, widać wyraźnie, że nasze pociski robią tym paskudom niezłe kuku, odrywając płaty futra i mięsa do żywej kości, zrywając skalp z łbów etc. Całkiem fajna sprawa.

Dźwięki też są przyzwoite. Ba, nawet **muzyka zasługuje na pochwałę!** Czasem jest dynamiczna, gdy akurat w naszą stronę pędzi banda opancerzonych wilków, czasem z kolei tylko delikatnie podkreśla atmosferę, zwłaszcza podczas eksploracji nowo odkrytych, ogromnych sal kompleksu badawczego. Szkoda tylko, że podkład muzyczny pojawia się stosunkowo rzadko.

Fajnie się w tego Vivisectora tłucze, nie powiem, ale to wszystko już gdzieś było, maglowane milion pięćset razy.

Można kupić

Z każdą produkcją tego typu utwierdzam się w przekonaniu, że **dziś piekielnie trudno zrobić dobrego oldschoolowego FPS-a.** Na tym polu nawet Doom 3 troszkę jakby zaniemógł, bo po ubiciu tysięcznego Impa wyskakującego zza winkla czar gdzieś prysnął, a dalsze poziomy przechodziło się bardziej z rozpędu niż autentycznego zaangażowania. **Fajnie się w tego Vivisectora tłucze, nie powiem, ale to wszystko już gdzieś było, maglowane milion pięćset razy.**

Wartym odnotowania plusem jest z pewnością cena. 30 zł, bo tyle zażądał dystrybutor za tytuł, jest kwotą jak najbardziej uczciwą. Jeśli więc kręcą cię jeszcze takie gierki, a Painkillera przechodziłeś na „koszmarze" z wyłączonym monitorem, możesz spokojnie zaryzykować zakup. **Kilka godzin tęgiej rzeźni zapewnione. Ale nie oczekuj cudów**, bo mimo wszystko jest to gra trochę nie z tej epoki. **[CDA]**

6+

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 7
AUDIO 7

WERDYKT

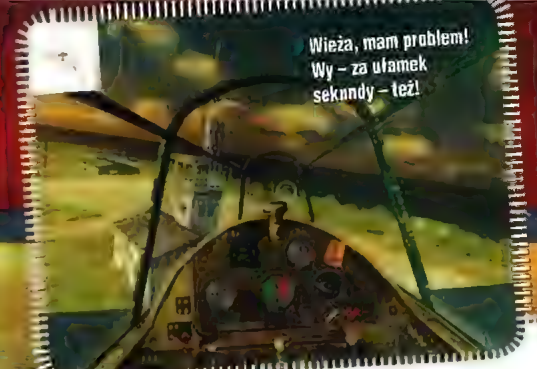
- dobra na godzinę, dwie
- niezgorsza oprawa audio-wideo
- cena
- im dalej, tym lepiej
- niewykorzystany potencjał
- brywalne i ograne
- brak multi players!
- wymagania sprzętowe lekko przesadzone
- taka sobie polonizacja

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 9,99 ZŁ
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

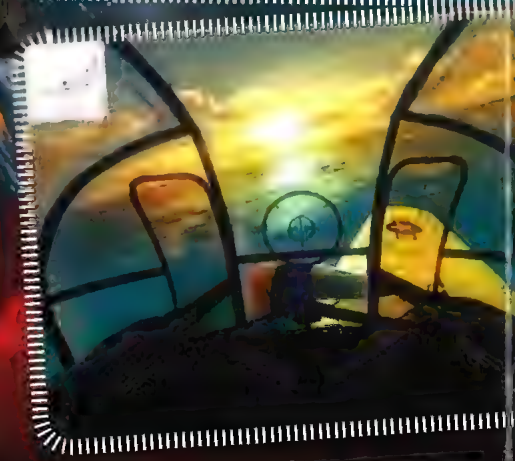
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | POLSKIE SKRZYDŁA NAD PACYFIKIEM

Udana – i tania! – polska podniebna nawalanka.


Wieża, mam problem! Wy – za ułamek sekundy – też!

Ty idioto, to był Moby Dick!!!



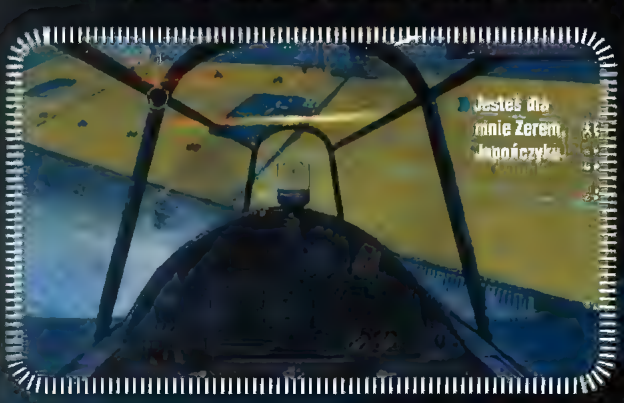
COMBAT WINGS

Strzelanka powietrzna z Polski rodem to żadna nowość. Po niezłej Wings of Honour i jeszcze lepszej World War II: Pacific Heroes City Interactive po raz trzeci sięga po tematykę lotniczą.

City Interactive ma tendencję do trzymania się przez dłuższy czas jednego tematu. W zasadzie cały interes nakręcają tytuły, takie jak Terrorist Takedown i Battlestrike oraz ich kolejne mutacje. Trzecim eksploatowanym tematem są właśnie latadła. Nie ma co ściemniać, Combat Wings to nieoficjalny sequel World War II: Pacific Heroes.

Pacyfik wzywa

Podobnie jak Pacific Heroes, tak i akcja Combat Wings rozgrywa się podczas zmagań amerykańsko-japońskich na Pacyfiku. Autorzy jednak, wbrew kanonom, oszczędzili nam kolejnego Pearl Harbor i tym razem kampanię zaczynamy w połowie 1942 roku. W trybie kampanii, rzecz jasna, bronimy kraju z gwiaździstym sztandarem, a w trybie lotu swobodnego możemy również pilotować japońskie maszyny (co w sumie daje nam **dwadzieścia grywalnych latadeł**), jak chociażby myśliwca Zeke. Co by jednak nie mówić, opcja lotu swobodnego jest trochę nudna. Zdecydowanie bardziej wolę kampanię.


Jesteś dla mnie Żerem, Japończyku!

Z gondoli do Zero

Jak przystało na strzelankę, **nie ma tu miejsca na realizm.** Jest co prawda tryb symulacji – ale oznacza tak naprawdę tylko nieco bardziej skomplikowaną strzelankę. I żeby było jasne – uważam to za zaletę. Strzelanka to strzelanka, nie ma co kombinować.

Brak realizmu widać też w konstrukcji misji. W jednej siedzimy za sterami myśliwskiego Wildcata osłaniając bombowce, w drugiej prujemy z ciasnej gondoli strzeleckiej Latającej Fortecy do atakujących nas Zero, w kolejnej torpedujemy lotniskowiec japoński siedząc za sterami Dauntlessa, a w następnej obsługujemy działko p/lot na nabrzeżu. Nudzić się nie mamy prawa, bo w większości misji oszczędzono nam nieciekawych dolotów i lądowań, a sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie.

Jedyna irytująca rzecz to fakt, że niezależnie od naszych wysiłków, w kolejnej misji dowiadujemy się, że poprzednia zakończyła się tak, jak znamy to z historii. Tzn. nawet jeśli wielokrotnie trafimy bombami i torpedami japoński lotniskowiec, to (jeśli w rzeczywistości wyszedł z bitwy bez szwanku) okazuje się, że nadal zagraża on amerykańskiej flocie, więc musimy tym razem uczestniczyć jako osłona bombowców w finalnym ataku itd. (Ale czego oczekiwać po zwykłej strzelance, bo chyba nie dynamicznej kampanii?)

Naciśnij i zapomnij

Ponieważ jest to strzelanka, model lotu jest banalny. Nie ma problemów ze sterowaniem, z przeciążeniami, z zatarciem się silnika i innymi tego rodzaju problemami. **Gracz może się skoncentrować na strzelaniu** (uważając tylko, by nie przegrzać kaemów, a i to nie w każdej misji), a ono także zostało sprowadzone do absolutnego minimum. Naszym zadaniem jest tylko naciskanie klawisza 'fire'. W Combat Wings nie ma miejsca na rzeczy, takie jak trajektoria lotu pocisku czy odległość od celu. Trafiamy z nieprawdopodobnych wręcz pozycji, zestrzeliwujemy po 20-30 japońskich maszyn, ale czego wymagać od zręcznościówki? I tak jest chyba **najprzyjemniejszym latadłem, z jakim**

Płoną lotniskowce i szumią fale... La, la, la la...

się zetknąłem, a ostatnimi czasy (od chwili ukazania się w kinach koszmaru „Pearl Harbor") moda na tego rodzaju gry nie przemija, czego przykładem jest choćby recenzja Heroes of The Pacific sprzed miesiąca.

Polak potrafi

Miło pograć w polską grę, która jest lepsza od zachodniej konkurencji – a właśnie taka jest Combat Wings. Oczywiście jak każda gra, nie jest ideałem. Można jej zarzucić np. rozmiar, bo zawarte w kampanii **dwadzieścia jeden misji** kończy się w kilka godzin. To jednak dolegliwość wszelkich zręcznościowych latadeł – czy to Heroes of The Pacific, czy Pacific Warriors. Tę niedogodność równoważy zresztą w pewnym sensie cena gry, bo **niecałe dziesięć złotych za kilka godzin zabawy nie jest wygórowaną kwotą.**

Lektor z kluchami

Na minus grze zapisałbym oprawę audio. Lektor stara się jak może mówić z akcentem amerykańskim, lecz wychodzi to dość sztucznie. Wręcz denerwująco. Dźwięki można chyba śmiało wyłączyć, bo odgłosy silnika oraz karabinów są cholernie irytujące. Trochę zdziwiła mnie muzyka, która jest... nijaka. Po takiej grze spodziewałbym się jakichś stylizowanych marszów, a tu tymczasem z głośników dolatują całkiem nowoczesne dźwięki.

Grafika stoi na dość wysokim poziomie, na pewno lepszym niż ta w Pacific Warriors czy World War II: Pacific Heroes, a tła czy wodę ma ładniejszą niż w Heroes of The Pacific. Są, a jakże, zmienne warunki pogodowe (czytaj: deszcz), a także różne pory doby. Do ideału jednak sporo brakuje, bo wystarczy popatrzeć na rozpadające się samoloty czy koślawe wnętrze Dauntlessa. Na szczęście nie trzeba podziwiać kokpitu, bo samolot możemy pilotować z perspektywy trzeciej lub pierwszej osoby. Nie podoba mi się również wyświetlanie w rogu czarno-białych sekwencji pokazujących to, co się dzieje, z innej perspektywy. Rozwiązanie rodem sprzed dziesięciu lat. Nic nie daje, a tylko przeszkadza.

Lądowanie telemarkiem

Jeśli wciągnęła cię któraś z wymienionych w tekście gier, śmiało możesz sięgnąć po Combat Wings. **Jest to bodaj najbardziej udane pod wieloma względami latadełko zręcznościowe.** Gdyby jeszcze tylko przyłożono się do oprawy audiowizualnej... **CDA**

7+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	4

WERDYKT

- świetna zabawa
- gra dla każdego
- taniej jak u pirata!!!

- lektor
- muzyka i dźwięki
- za krótka

Do śródmieścia 3000 stóp ostro w dół i na lewo, hai? Domo arigato!

KINOWY HIT W WERSJI NA PC

już w marcu w sklepach

STRAŻ NOCNA

NOCNI DOZOR

PL

"Zapowiada się świetnie"
gry.wp.pl

"NightWatch is an epic of extraordinary power"
Quentin Tarantino

- Rozbudowany system taktycznego RPG
- Dynamiczne otoczenie otwierające nowe taktyki walki
- Indywidualne cechy bohaterów: żądze, fobie, reakcje
- 70 zaklęć i umiejętności specjalnych
- Zobacz to, czego nie pokazano w filmie

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.pl

www.techland.pl www.nival.com/nightwatch

Straż Nocna © 2005 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

NIVAL INTERACTIVE techland

- PRODUCENT: HUMUNGOUS ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: HUMUNGOUS ENTERTAINMENT
- WWW.ATARI.COM/US
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | SPORT Z PODWÓRKA

Backyard Skateboarding

Chociaż rodzina już dawno przestała mnie nazywać „starym koniem", a dziewczyny na randkach zastanawiają się, czy będę w stanie utrzymać rodzinę, a nie czy mogę postawić bilety do kina, trafił mi się do recenzji zestaw gier przeznaczonych raczej dla młodszych. Dużo, dużo młodszych...

Dla każdego coś sportowego

Seria Backyard obejmuje już kilkanaście tytułów – choć niektóre z nich to kolejne edycje symulacji tego samego sportu. Zagrać więc możemy w...

BACKYARD FOOTBALL 2006
Futbol amerykański, który korzysta z pomysłów wzorowanych na serii Madden NFL firmy EA. Najlepszy tytuł, by bezstresowo zapoznać się z zasadami tej mało znanej w Europie dyscypliny sportu. Świetne komentarze i... motywy muzyczne inne dla każdego zawodnika każdej drużyny!

BACKYARD BASEBALL 2005
Kolejna typowo amerykańska dyscyplina i kolejna równie udana gra z serii Backyard – jeśli chcesz zrozumieć, o co chodzi w tym całym machaniu kijem, zagraj w ten tytuł – tym bardziej że w Europie gry baseballowej nie było już od lat.

BACKYARD HOCKEY 2005
Polecam! Dyscyplina znana i popularna także w Polsce, można się więc skupić na rozgrywce. Tym bardziej że jest ona na tyle łatwa do opanowania, że każdy będzie strzelał piękne gole w ostatniej sekundzie trzeciej tercji ledwie po tym, jak siądzie przy komputerze.

To, co wziąłem za dopust boży i karę za jakieś dawno zapomniane grzechy, okazało się jednak całkiem przyjemnym obowiązkiem. Kiedy już będę miał tę rodzinę, kupię dzieciakom przyszłe edycje sportówek z serii Backyard – **okazuje się, że można zrobić porządną grę o deskorolce, koszykówce, amerykańskim futbolu czy piłce nożnej, która pokazuje zasady danego sportu bez ich upraszczania, a jednocześnie robiło w oprawie atrakcyjnej dla najmniejszych małolatów.**

Na podwórku bawią się dzieci

Z kilku gier z serii, jakie trafiły do naszej redakcji, jako główną wybrałem Backyard Skateboarding, bo potencjalnie jest najciekawsza. O ile gry o sportach tradycyjnych pojawiają się dość często i stoją na wysokim poziomie, tak ostatnią dobrą symulacją jazdy na deskorolce był Tony Hawk's Underground 2 – choć i tak gorszy od swoich poprzedników. **Backyard Skateboarding z najlepszymi Tony Hawkami oczywiście konkurować nie może, ale dzięki pogodnemu klimatowi gry pozwala się zrelaksować w niewiele mniejszym stopniu.**

Mały Tony Hawk

Podobnie jak inne gry z serii Backyard, również **Skateboarding wzorowany jest na najlepszej poważnej produkcji o danej tematyce** – w tym przypadku oczywiście cyklu Tony Hawk. **Identyczna jest więc struktura gry** – na kolejnych etapach znajdują się postacie, które dają ci do wykonania różne, deskorolkowe zadania, kiedy zaś wypełnisz ich odpowiednią liczbę, przechodzisz do następnej mapy. Po drodze zbierasz punkty, które możesz wydać na poprawienie statystyk swojego skatera oraz zakup lepszego sprzętu.

Model jazdy jest słabszy niż w pierwowzorze (szczególnie denerwuje to, że sterowany skater potrafi, niezgodnie z prawami fizyki, wylądować na rampie bokiem), ale jak na potrzeby tego programu więcej niż zadowalający – a poza tym obejmuje większość trików z gier o Tonym Hawku, przynajmniej do pierwszego Undergrounda. Postacią, małym szkrabem z wielką głową, jeździ się więc nadzwyczaj przyjemnie. Cieszy też to, że poziom trudności nie został bardzo zaniżony i późniejsze etapy naprawdę potrafią dać w kość.

Puchar ulicy Sezamkowej

Oprawa graficzna Backyard Skateboarding jest prosta – widać to zresztą na screenach – a możliwości przeprowadzania zmian w jej konfiguracji są dużo mniejsze, niż przyzwyczaiły nas do tego poważne produkcje. Doskonałe jest natomiast – tak jak w całej serii – udźwiękowienie, a dokładniej komentarze i inne mówione gadki. Reprezentują humor zbliżony do tego z ulicy Sezamkowej, czyli bawią zarówno młodych, jak i starych.

Backyard Skateboarding – podobnie jak cały cykl – to produkcja, którą najlepiej sprawić młodszemu bratu, a potem, kiedy nikogo nie ma w domu, „pociąć" w nią samemu. Czym byłoby dorosłe życie bez tych sekretnych, grzesznych przyjemności? **|CDA|**

Jak wszystkie gry z serii Backyard, także Skateboarding wzorowany jest na najlepszej „dużej" produkcji o danej tematyce – tu na cyklu Tony Hawk.

BACKYARD SKATEBOARDING

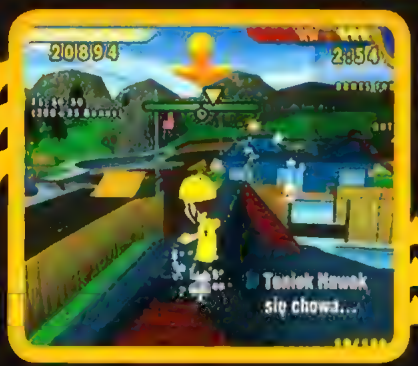
6+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	4
AUDIO	7

WERDYKT

- grywalność
- humor
- proste do opanowania zasady

- grafika
- jeśli nie masz w sobie Piotrusia Pana, nie będzie cię bawić (stąd niższa ocena, niż wynikałoby ze średniej)
- Tony Hawk jeszcze lepszy



Karta ASUS
Moc King Konga

EAX1800XT TOP/2DHTV/256M

- ATI Radon® X1800XT VPU
- 512 MB DDRIII
- 256 bit pamięci
- 700 MHz
- 1,66GHz (800Mhz)
- 400 MHz
- 2048x1536x85 Hz
- PCI Express 16x
- Arctic Cooling Technology
- Gamepad XitePad
- ASUS DVD XP
- Media Show

Do karty ASUS EAX 1800XT TOP dołączona jest gra oparta na hicie kinowym "King Kong"

Karta posiada technologie ASUS:

ASUS On Screen Display

Pozwala na szybkie zmiany jasności, kontrastu i jakości obrazu bez potrzeby wychodzenia z gry lub zmiany ustawień monitora.

GameFace Messenger

Daje możliwość uczestniczenia i zorganizowania konferencji graczy.

Technologia Splendid Video Intelligence Splendid

Wykrywa wykorzystanie aplikacji wideo, poprawiając automatycznie jakość obrazu.

http://pl.asus.com

ASUS® HEART OF TECHNOLOGY

QN'IK | ODWROTNIE PROPORCJONALNA DO FORMY MAŁYSZA

SKOKI NARCIARSKIE 2006

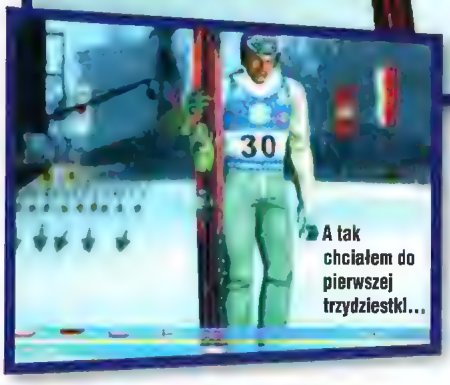
Na grach o tematyce skoków narciarskich już po cichu postawiłem krzyżyk. Nie widać, by się one zbytnio rozwijały, a poza tym... Nie oszukujmy się – długo u nas nie przeżyją, jeśli nie będą wspierane sukcesami polskich sportowców. A na te się nie zanosi.

Na początek należy się wam wyjaśnienie i małe przeprosiny. Recenzja ta pojawia się dopiero teraz, gdyż dystrybutor gry nie dostarczył żadnego egzemplarza do redakcji. A jako że pierwszeństwo mają u nas tytuły, które są przysyłane, nie zaś te, o które musimy specjalnie zabiegać (tu oczywiście wyjątkiem są pozycje naprawdę wielkie, o które walczymy niczym Generał o kolejną przygodówkę), Skoki Narciarskie 2006 na naszych łamach pojawiają się dopiero teraz – gdy sami je sobie kupiliśmy. (Pozdrow enia dla działu reklamy i PR dystrybutora.)

Metro Małysz

Co się odwlekło, to nie odleciało. I choć nie spodziewałem się po tej grze niczego dobrego, bardzo szybko moja wyrażona u góry opinia została zweryfikowana. Tegoroczne wydanie Skoków Narciarskich, firmowanych niezmiennie nazwiskiem i wizerunkiem Adama Małysza, zostało zrobione przez Metropolis – jednego z najlepszych polskich developerów, mającego już na swoim koncie m.in. serię Gorky. Udało im się zmienić ją tak bardzo, że **ta odsłona naprawdę warta jest kupienia**. O ile oczywiście interesujesz się skokami.

Tylko u nas widać, że Adaś ma skrzydła!



A tak chciałem do pierwszej trzydziestki...

Bez panów Sz.

Zmiany nastąpiły też w sferze audio, niestety na gorsze. Skoki z 2005 roku broniły się właściwie tylko tym, że z głośników dobiegały głosy bardzo znanych komentatorów sportowych. Tu niestety ani Szaranowicza, ani Szpakowskiego nie uświadczysz. Obecny komentarz nie brzmi wprawdzie źle, ale po pierwsze: to już nie to samo, po drugie: powtarza się zdecydowanie zbyt często. Nagrano bardzo mało kwestii, co

SN2006 to dzieło Metropolis – jednego z najlepszych polskich developerów.

Największe zmiany wprowadzono w grafice. W stosunku do bardzo oszczędnej pod tym względem ubiegłoroczne edycji SN2006 to gra tak olśniewająca, że aż momentami oślepia. **Oprawa jest dobra, choć czasem przesadzono z blurami, efektami cząsteczkowymi i kilkoma bajerami**, z których nie wszystkie można wyłączyć. Sprawiają one, że chwilami sam nie wiesz, czy oglądasz relację sportową, czy oniryczną wizję z filmu fantasy.

sprawia, że po niedługim czasie zabawy zastąpiłem oryginalny dźwięk własną muzyką.

Tryby sportowej machiny

Skoki Narciarskie 2006 oferują kilka trybów rozgrywki. Na pierwszy rzut idzie oczywiście trening, podzielony na samouczek i praktykę. Szczególnie interesujący jest ten pierwszy, a to ze względu na to, że to jedyna dostępna w grze opcja, która pozwala na wcielenie się w byłego wielokrotnego mistrza świata. Oprócz tego mamy jeszcze turnieje, dwa rodzaje kariery i tryb multiplayer. Nie ma co prawda gry przez sieć, ale harce przy jednym komputerze dostarczą przecież znacznie więcej radości... O ile oczywiście masz z kim grać.

Nie tylko Dudek grzeje ławkę...

PRODUCENT: INDEPENDENT ARTS
DYSTRYBUTOR: ONIMEDIA
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.ONIGAMES.PL

WIN 98/2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

IGRZYSKA ZIMOWE 2006

Drogi czytelniku! Wiem, że gdy tylko zobaczyłeś Igrzyska Zimowe 2006 w kiosku, od razu zapragnąłeś je mieć. Że 19,99 złotych aż paliło w portfelu...

Wiedz, że kieruje mną czysty altruizm. Troska o twoje dobro jest dla mnie kwestią zasadniczą, dlatego też dobrze ci radzę: zamiast wspierać działalność wydawniczą PC HIT, włóż swoje 20 złotych do koperty, napisz na niej adres, który znajdziesz w stopce redakcyjnej (ten z wrocławskimi Sukiennicami), dopisz na kopercie wielkimi literami „DLA QN`IKA!" i wyślij pocztą. Będę wspaniałomyślny: nie musisz do koperty dorzucać już listu z podziękowaniami. Czemu masz to zrobić? Bo tak czy siak wyrzucisz kasę w broto... a przynajmniej oszczędzisz sobie tego, co ja przeżyłem.

Papier wiele zniesie

Kiedy wracałem dumnie z tekturką z doczepioną grą pod pachą, nie zdawałem sobie jeszcze sprawy z tego, że właśnie stałem się właścicielem czasopisma „PC HIT Wydanie Specjalne", do którego dołączono grę. Po odpakowaniu okazało się, że rzeczywiście – **na tekturce jest jeszcze broszurka składająca się z ośmiu stron.** O dziwo, w środku można poczytać co nieco o igrzyskach, znaleźć ciekawostki, minizapowiedzi prawdziwych gier (w tym Ski Alpin 2006 i NHL 06) oraz kilka bzdur o tym, jakoby Igrzyska Zimowe 2006 sprawiały, że trudno się oderwać od komputera*.

Do rzeczy

„Gra" (wciąż mam wrażenie, że używam tego słowa mocno na wyrost) oferuje aż **siedem dyscyplin olimpijskich:** skoki narciarskie, biatlon, saneczkarstwo, snowboard, łyżwiarstwo, bobsleje i skoki akrobatyczne. **Sterowanie w każdej z nich jest takie samo: kursory i spacja.** Cała gra przypomina m.in. minigierkę z GTA, w której się tańczyło (albo – dla konsolowców – Dance Dance Revolution bez maty). **Zasady są następujące: z prawej nadlatuje ikonka wskazująca przycisk, który należy nacisnąć** w momencie, gdy znajdzie się ona w kwadracie. To wszystko.

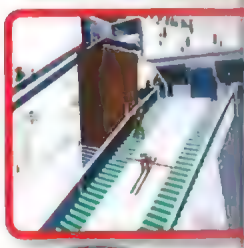
W ten oto sposób autorzy rozwiązali sprawę tak kierowania bobslejami, jak i wykonywania skomplikowanych powietrznych ewolucji na nartach (tylko strzelanie w biatlonie polega na tym, by kilka razy pod rząd wcisnąć spację). Czy to świadczy o ich geniuszu, który potrafi wykrzesać coś z całkowitej prostoty? Bynajmniej, tu może być mowa tylko o prostactwie.

Awans o kilkanaście stron

Ta gra ma jednak szczęście. Normalnie znalazłaby się gdzieś na dalszych stronach pisma w Kaszance, jednak z racji recenzowania dwóch gier traktujących o sportach zimowych, wydanych w podobny sposób za tę samą cenę – postanowiliśmy tę recenzję zamieścić w głównym dziale. Choćby po to, by rdzennie polska produkcja (w przeciwieństwie do IZ2006, które na szczęście nie powstały w granicach naszego pięknego kraju) ze strony obok mogła lśnić jeszcze mocniej.

Tym niemniej – **to jest kaszana! |CDA|**

(*) osobiście wyobrażam sobie tylko jedną sytuację, w której mogłoby się tak stać. Ale to tylko wtedy, gdy ktoś ma słabe zwieracze i nie mógłby się później odkleić.



Prawdziwa zabawa oczywiście zaczyna się dopiero w karierze. Możesz grać jako trener lub rozpocząć przygodę solową. Ta druga to właściwie okrojona wersja pierwszej, w której to stajesz się prawdziwym menedżerem. Co więcej, nie jesteś wtedy zmuszany do osobistego wykonywania skoków, choć oczywiście bez tego elementu zabawa zbyt dobra by nie była. Z rzeczy, którymi musisz zajmować się poza stokiem, należy wymienić przede wszystkim kupowanie treningów, sprzętu, podpisywanie umów sponsorskich, obserwowanie statystyk itp. Poza tym musisz również zadbać o transport do miejsca, w którym odbywa się turniej. Najtańszym (nic niekosztującym) rozwiązaniem jest jazda rowerami i nocleg w namiocie, jednak nie wpływa to zbyt dobrze na kondycję skoczków. Zdecydowanie lepiej się czują podróżując w samolocie i nocując w willi z basenem.

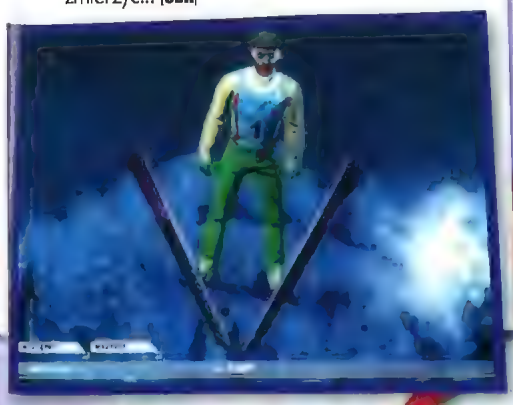
Skacz jak Ahinen!

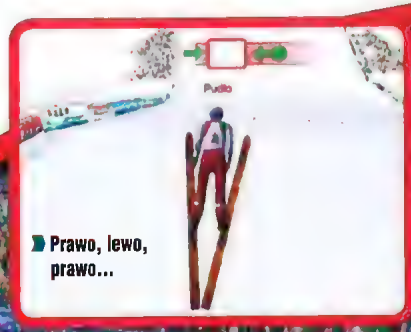
To tyle, jeśli idzie o rzeczy wokółskoczniowe, przejdźmy wreszcie do części najistotniejszej – skoku. Ten podzielony jest na kilka etapów. **Zawodnika kontrolujesz na każdym etapie:** począwszy od odbicia się od belki startowej, poprzez zjazd, moment wybicia, lot aż po lądowanie. **Do wykonywania wszystkich czynności i korekt w zupełności wystarczy myszka.** Interfejs jest zrobiony dość intuicyjnie, jednocześnie trzeba wykazać się nie lada refleksem, by w niektórych momentach sobie poradzić. Szczególnie trudne jest czasem lądowanie telemarkiem, które wymaga wciśnięcia po sobie przycisków myszy w momencie, w którym szybko poruszający się kursor wejdzie w odpowiednie pole. Niemniej satysfakcja z dalekiego skoku jest naprawdę duża.

Mało Małysza w Małyszu

W grze jednak zabrakło mi kilku rzeczy. Przede wszystkim **zupełnie nie wykorzystano postaci Małysza.** Wiem, że nasz najlepszy (choć niekoniecznie w tym momencie) skoczek nie prezentuje cienia swojej niegdysiejszej formy, jednak mimo wszystko myślę, że gracze wciąż chcieliby się w niego wcielić. To zresztą problem z wszystkimi postaciami w grze. Skoczkowie z nazwiskami (zawsze lekko przekręconymi, np. Jenne Ahinen, co oczywiście można poprawić w menu) są sterowani tylko przez komputer. Po zainstalowaniu gry jesteś skazany na zabawę nowicjuszami, których dopiero możesz rozwinąć w trybie kariery.

Ogólnie jednak Skoki Narciarskie 2006 bardzo pozytywnie zaskakują. Za niecałe 20 złotych możesz kupić rzetelną grę sportową, która zapewni ci rozrywkę na dobrych kilka dni. No i oczywiście zaprosić do zabawy kolegów, z którymi możesz się zmierzyć... **|CDA|**





Prawo, lewo, prawo...

...lewo, spacja, spacja – jakież to fascynujące...

PRODUCENT: NOVALOGIC
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 49,99 ZŁ
WWW.NOVALOGIC.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2005

ALLOR | NOSTALGIA DLA MAS

DELTA FORCE XTREME

O, nowa Delta Force? Nie...? Że nowy jest tu tylko engine, a reszta to tylko nieco zmieniony pierwszy DF? A, i jeszcze multi z pojazdami dla 32 graczy? Aha... Że cena też niska? A ile? No, niecałe 50 zeta to faktycznie nie za dużo, choć z drugiej strony...

Choć z drugiej strony trudno nie zauważyć, że za 50 złotych można mieć – dzięki seriom budżetowym tudzież innym wznowieniom – tytuły **naprawdę** dobre i znane. Stąd sama cena nie wystarczy, by się na nową grę Novalogic skusić. Na szczęście nie jest to „dzieło" w rodzaju Crazy Froga, a choć za wiele nowych rzeczy tu nie ma, **nawet po prawie dziesięciu latach od premiery Delta jest nadal całkiem niezłą, ambitną strzelaniną.**

Wstąp do armii, zwiedzisz świat!

W trybie single na gracza czekają **trzy kampanie**: Peru, Czad i Nowa Ziemia, **po jakieś siedem misji każda**. Fakt, że miłośnicy rozbudowanej fabuły, pompatycznych odpraw i wodotrysków w panterkę będą mocno zawiedzieni, bo cała otoczka to jeden zielony ekran na misję, z zielonymi literkami mówiącymi naszemu zielonemu bohaterowi, co i gdzie ma zrobić. No, może nie do końca zielonemu, bo Nowa Ziemia jest trochę zaśnieżona, więc nasz bohater zmienia kamuflaż na zimowy, a w Czadzie na pustynny, ale ogólnie rzecz biorąc – **o jakichkolwiek fajerwerkach zapomnijcie.**

Po takiej spartańskiej odprawie lądujemy (czasami dosłownie, bo zdarza się nam również skakać ze spadochronem) na terenie akcji i dostajemy namiar na pierwszy punkt nawigacyjny, w którym... Cóż, choć Delta Force było kiedyś nazywane taktycznym FPS-em, na obecne standardy (wyznaczane przez Rainbow Six czy SWAT) mamy do czynienia co najwyżej ze **strzelanką z dość realistycznym modelem uszkodzeń**, bo cała taktyka sprowadza się tutaj do ustrzelenia wroga, zanim ten ustrzeli nas. Dobra, niby tak można podsumować wszystkie strzelanki, także te taktyczne, ale tutaj musimy się jeszcze obejść bez pomocy rozkazów wydawanych towarzyszom czy planowania.

A gdy wrogów kupa...

Ten realistyczny model uszkodzeń to w istocie **brak punktów życia**. Nie jest wprawdzie tak, że zawsze jedna kula wystarczy, by nas zabić, ale na to, że nasza sylwetka najpierw zmieni się z zielonej na żółtą, potem na czerwoną, a dopiero po kolejnym trafieniu wylądujemy w plastikowym worku, nie ma co liczyć. W praktyce równie dobrze już pierwszy strzał może nas wysłać na zieloną trawkę. A poza tym – większość wrogów ma broń automatyczną, więc **o szarży z okrzykiem na ustach tak czy siak zapomnijcie**. Jeśli podejdziecie zbyt blisko, goście z kałaszami i tak wyślą was do piachu. I to tak szybko, że nawet się nie zorientujecie, kiedy dostaniecie do wyboru rozpoczęcie misji albo od początku, albo od miejsca, w którym zginęliście.

To ostatnie rozwiązanie jest zresztą, nomen omen, strzałem w dziesiątkę. Ze względu na rozległe mapy czasami ginie się od „strzału znikąd", a **możliwości zapisu gry w trakcie misji nie przewidziano**. (I dobrze, w bardziej realistycznych grach nie ma, moim zdaniem, lepszego sposobu na popsucie klimatu.) Mięso latałoby więc często i gęsto, a tak wprawdzie od czasu do czasu coś mlaśnie, ale że zabici wrogowie już się nie wskrzeszają, wystarczy tylko przejść się od ostatniego punktu nawiga-

Rajd Paryż-Dakar. Celem [illegible]

Grillowanie mięsa może szkodzić zdrowiu i życiu grillujących.

M-16 w ciebie trzaśnie, wrogu mój, jechał cię sęk. Może nie do rymu, ale za to poprawnie politycznie.

Doom 3 po zdjęciu dekoracji.

Nie jest to jakiś szczególnie przełomowy tytuł, ale jeśli szukasz niezłego FPS-a, warto wziąć tę grę pod uwagę.

cyjnego do miejsca śmierci i już można eksterminację niemilców kontynuować.

Nie chciało się uczyć? Do woja!

Z tą eksterminacją to zresztą wcale nie taka przesada, bo po pierwsze wrogowie padają zazwyczaj już od pierwszego strzału, po drugie jest ich najczęściej wielu, a po trzecie **inteligencją ani celnością nie grzeszą**. Stąd z odpowiedniej odległości można w parę sekund pozbywać się całych grup, samemu po prostu stojąc w miejscu. Tak, zazwyczaj nawet nie trzeba się kłaść na ziemi! I nie, nie jest to sprzeczne z wcześniejszymi uwagami co do śmiertelności gracza – kluczem do pozostania myśliwym jest **zachowanie bezpiecznej odległości**. Krycie się po trawach czy za przeszkodami terenowymi wcale nie jest za bardzo potrzebne.

Duża w tym zresztą zasługa **marnego AI wrogów**. W zasadzie potrafią oni robić tylko trzy rzeczy: patrolować teren bądź stać w miejscu, biec na nas strzelając lub strzelać stojąc. O jakiejkolwiek bardziej wymyślnej taktyce zapomnijcie. Choćbyście zobaczyli, a następnie otworzyli ogień do dwudziestoosobowego patrolu i tak możecie być pewni, że jego członkowie zamiast choćby położyć się na ziemi, by stanowić mniejszy cel i zapewnić sobie lepszą skuteczność, rozpoczną radosny szturam, który skończy się ich całkowitą zagładą. Fakt, z początku jest to nawet przyjemne, ale po pewnym czasie zaczyna nużyć – bo wyzwaniem tacy przeciwnicy niestety nie są...

Nie lepiej jest zresztą i z naszymi towarzyszami. Poruszają się po z góry wytyczonych ścieżkach, a cała ich pomoc sprowadza się zazwyczaj do odegrania skryptów pchających misję do przodu. I tyle – choćby nudzili się za jakimś kamieniem w czasie, gdy zostaliśmy przyduszeni ogniem wroga (z bliskiej odległości, żeby nie było), nie ruszą swych czterech liter, bo nie mamy żadnej możliwości, by im o swoich kłopotach powiedzieć. Na szczęście stanowi to problem tylko do momentu, gdy uświadomimy sobie, że są oni tylko statystami, bo i tak niemal wszystko musimy zrobić solo. Po tym odkryciu przestaje się na nich zwracać uwagę (zresztą zazwyczaj i tak łażą w pewnej odległości od nas) i jest OK.

Motory, helikoptery i multi

Wspominałem o pojazdach, pora to rozwinąć. Na początek single, w którym sprawa jest o tyle uproszczona, że **pojeździć możemy sobie tylko tam, gdzie przewidzieli to twórcy**. Najczęściej dostajemy motocykl czy inny buggy, by dotrzeć na miejsce akcji tudzież nie zostać w tyle za odhranianym konwojem. **O jakimś realizmie modelu jazdy nie ma się co rozpisywać (bo nie ma o czym)**, ale za to na pagórkach maszyny skaczą ślicznie, odgłosy wydają też nie najgorsze, a i ze sterowaniem nie ma jakiegoś specjalnego problemu – słowem, jest nieźle.

Ale to nie wszystko, bo w buggy możemy robić nie tylko za kierowcę, ale również za strzelca obsługującego półcalówkę. I wtedy robi się znacznie ciekawiej. Buggy podskakuje, wrogowie wyskakują, my bawimy się w eksterminatora – taaa, niby nic nowego, bo pierwsze gry z celownikiem pojawiły się ze dwadzieścia lat temu (a do tego się zabawa w strzelca w sumie sprowadza), ale jest to po bieganiu miła odmiana.

Jeszcze ciekawiej jest w multi. Maszyn jest wtedy znacznie więcej, możemy sobie nimi swobodnie jeździć bądź latać po całej planszy szukając wrogów... W dodatku do tego helikoptera w wersji bez podwieszonego uzbrojenia można zabrać do czterech towarzyszy, którzy w dodatku podczas lotu mogą prowadzić ogień z broni osobistej. **Nie jest to może Battlefield 2, ale gra się naprawdę przyjemnie** – jak na dość niską cenę, nawet zadziwiająco przyjemnie! Niestety, pod warunkiem że dysponujemy łączem zapewniającym niski ping, bo w przeciwnym razie pojazdy zaczynają wariować, mimo że sama walka z wrogiem jest jeszcze w miarę sensowna.

Multi to jednak nie tylko pojazdy. To także **32 graczy naraz, ponad 20 map i pięć trybów rozgrywki**: Deathmatch, Król Wzgórza, Drużynowy Król Wzgórza, Drużynowy Deathmatch i Walka o Flagę. Miły jest także centralny rejestr graczy, dzięki któremu twoje poczynania na serwerach Novalogic (wymagana jest wcześniejsza rejestracja, na szczęście darmowa) znajdują odzwierciedlenie w miejscu zajmowanym wśród graczy – ich listę i statystyki można sobie, rzecz jasna, sprawdzić. I jeszcze jedno – multi to także możliwość przejścia wraz ze znajomymi misji znanych z single'a. Tak, tak, jest tryb cooperative!

Delta do boju!

Delta Force: Xtreme nie jest jakimś szczególnie przełomowym tytułem, ale jeśli szukasz niezłego FPS-a, warto wziąć ją pod uwagę. Owszem, single – przez słabe AI – jest jak na obecne standardy taki sobie, ale za to niezła grafika i multi sprawiają, że w sumie jest to FPS całkiem niezły. Zwłaszcza że i cenę wyznaczono na bardzo adekwatnym do zawartości poziomie. **|CDA|**

W prospekcie biura podróży woda była bardziej niebieska...

...Na zdrowie!!!

PRODUCENT: OMEGA FORCE
DYSTRYBUTOR: KOEI

WWW.DW4HYPER.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | CIACH, CIACH, RĄB, RĄB!!!

DYNASTY WARRIORS 4

Taką edukację to ja rozumiem – po kilkunastu godzinach spędzonych przy Dynasty Warriors 4 wiem wszystko o rewolcie Żółtych Turbanów. A przy okazji mam na sumieniu kilka tysięcy ofiar.

Cyfra, jaka pojawia się w tytule Dynasty Warriors 4 Hyper, czytać należy jako „czwórkę", a nie 'for' – a taki pomysł mógłby przyjść komuś do głowy, jeśli nie interesuje się zbytnio grami konsolowymi. Choć to pierwsza odsłona serii wydana na PC, w rzeczywistości cykl Dynasty Warriors ma długą historię (patrz ramka) – a recenzowana teraz „czwórka" nie jest wcale najnowszą jego częścią. To jednak całkiem dobry punkt wyjścia do zapoznania się z całym cyklem, ma bowiem wszystkie elementy dla niej charakterystyczne oraz kilka rozwiązań, jakie po raz pierwszy pojawiły się właśnie tutaj, a powtórzono je w późniejszych, dostępnych tylko na konsole grach Dynasty Warriors 5 i Samurai Warriors.

Tylko Joanna podobna

Trudno znaleźć na PC jakąkolwiek inną produkcję, która byłaby podobna do rodzaju rozgrywki oferowanego przez Dynasty Warriors – najbliższe skojarzenie to mało popularna gra Joanna d'Arc, której twórcy przyznawali się zresztą do czerpania inspiracji z cyklu KOEI. Chociaż Dynasty Warriors 4 Hyper ma elementy, jakie zbliżają ją do strategii czasu rzeczywistego czy nawet RPG-a, **przede wszystkim jest to gra akcji.** A mówiąc jeszcze dokładniej – **nawalanka.** I to z gatunku tych „huzia na Józia" – sam kierujesz tylko jedną postacią, przeciwnicy jednak idą już nie w dziesiątki, ale w setki!

Czterdziestu mężów

Fabuła Dynasty Warriors 4 Hyper osnuta jest wokół wydarzeń sprzed niemal dziewiętnastu stuleci – wtedy to w dawnych Chinach wybuchła rewolta Żółtych Turbanów. Więcej historycznych ciekawostek znajduje się w ramce, tu wystarczy tylko napisać, że był to zbrojny konflikt między zbuntowanymi, wywodzącymi się z chłopów Żółtymi Turbanami (nazwa pochodzi od chust, jakie rebelianci nosili zawiązane na głowach) dowodzonymi przez Zhang Jiao a siłami lojalnymi rządzącej dynastii Han, którym przewodził He Jin.

Po rozpoczęciu gry w jej głównym trybie, noszącym nazwę Mussou Mode, wybierasz swoją frakcję – jedno z trzech królestw powstałych po upadku cesarstwa Han – a na-

Jeśli choć raz cię uderzę, to koledzy będą się ze mnie śmiać...

stępnie jednego spośród służących w jej barwach oficerów. Łącznie oficerów-wojowników jest aż czterdziestu – różnią się współczynnikami, takimi jak siła ataku, skuteczność obrony, liczba punktów życia oraz liczba punktów Mussou, czyli mocy wykorzystywanej przy aktywowaniu ciosów specjalnych. Grywalne postacie posługują się też różnymi rodzajami broni białej – poczynając od mieczy, przez dzidy i topory aż po całkowicie starochiński arsenał, jak np. Tie Shan (bojowy wachlarz z kilkunastoma wykonanymi z żelaza piórami).

Prymitywne pole walki

Mussou Mode podzielony jest na akty, które przechodzić trzeba w określonej z góry kolejności. Każdy z nich jednak zawiera dwa-trzy poziomy, które ukończyć możesz zgodnie z własną wolą. Wybory te jednak nie mają większego znaczenia, bo **każdy etap w Dynasty Warriors wygląda tak samo – trafiasz w sam środek pola bitwy i musisz tu nie tylko przeżyć, ale przechylić szalę zwycięstwa na stronę sił, w jakich służysz.** Ponieważ gra toczy się w starożytnych Chinach, walka jest dość prymitywna. Nie ma samonaprowadzających się rakiet, czołgów i karabinów maszynowych – w tamtych czasach zwycięstwa odnosiło się brudząc ręce krwią własnoręcznie zaszlachtowanych wrogów. Nie ma rady – będziesz musiał zrobić to samo.

Ciach, ciach, ciach!!!

System walki zastosowany w Dynasty Warriors 4 Hyper jest dość prosty, ale w zupełności wystarczający. Jeden klawisz służy za normalne, szybkie uderzenie, drugi za uderzenie silniejsze, wymagające jednak krótkiej chwili „naładowania", trzeci – za cios specjalny, wykorzystujący moc Mussou. Na bazie tych trzech ataków budować możesz kombosy, na polu bitwy jednak trudno o nich pamiętać i w zdecydowanej większości korzystał będziesz tylko z ciosu podstawowego oraz ciosu Mussou, który przydaje się szczególnie wtedy, gdy jesteś otoczony przez kilkunastu przeciwników. Tym bardziej że dla niektórych postaci ciosy silniejsze – te z okresem „ładowania" – są mało przydatne (np. trafiają tylko jednego przeciwnika, który stoi dokładnie na wprost sterowanej postaci). Twój bohater potrafi też blokować ciosy, skakać, jeździć na koniu (w niektórych bitwach także na słoniu!!!), strzelać z łuku, a także... ogłaszać własne przybycie (co osłabia morale stojących najbliżej wrogów).

Choć to pierwsza odsłona serii wydana na PC, w rzeczywistości cykl Dynasty Warriors ma długą historię.

Siecz i rządź

Typowa bitwa wygląda więc następująco: zaczynasz stojąc gdzieś pośrodku pola bitwy. Umieszczona w prawym górnym rogu ekranu minimapa pokazuje twoją pozycję oraz miejsca, w których znajdują się siły wroga. Jeśli to za mało, w każdej

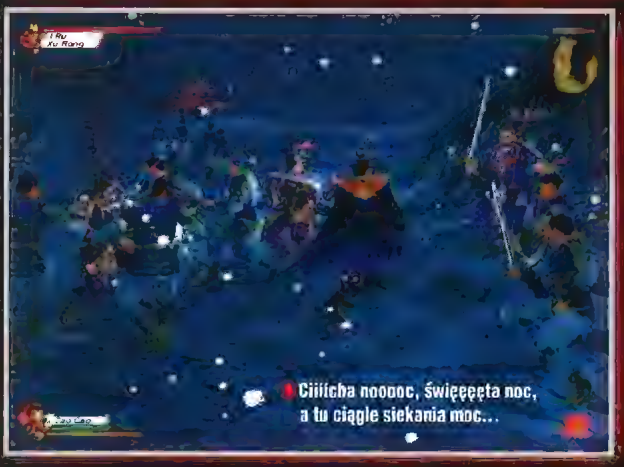
Żółte Turbany

Rewolta Żółtych Turbanów rozpoczęła się w 184 roku naszej ery i był to bunt chłopów przeciwko cesarzowi Lingdi z dynastii Han. Nazwa rebelii pochodzi od koloru chust noszonych przez buntowników na głowach. Głównym powodem wybuchu rewolty był kryzys agrarny, w wyniku którego w całych Chinach panował wielki głód. Kiedy w tak ciężkiej sytuacji cesarz nałożył na wieśniaków dodatkowe podatki, które miały sfinansować budowę fortyfikacji wojskowych, lud obrócił się przeciwko swoim panom.

Na czele rebelii stanął Zhang Jiao i jego dwaj młodsi bracia Zhang Bao i Zhang Liang. Byli oni członkami ruchu taoistów, religii szczególnie silnej wśród wieśniaków, głównie dlatego, że wpisane w nią były takie wartości, jak: równe prawa wszystkich obywateli czy równa dystrybucja dóbr. Armią cesarską dowodził He Jin, kuzyn żony cesarza. W pierwszym starciu, w grudniu 185 roku, odniósł on zwycięstwo, ale dwa miesiące później powstańcy znów ruszyli do ataku, by w grudniu 188 roku zagrozić Luoyang, siedzibie dynastii Han. Cesarstwo uratował zmysł taktyczny generała Cao Cao, który ostatecznie stłumił rewoltę w 205 r. i potem wykorzystał to zwycięstwo do odsunięcia od władzy osłabionej dynastii. Co w efekcie doprowadziło do wojny trzech królestw o władzę nad całymi ówczesnymi Chinami. Wydarzenia te przedstawia jedno z najwybitniejszych dzieł chińskiej literatury zatytułowane „Opowieści o Trzech Królestwach".

Bohaterowie historii rewolty Żółtych Turbanów pojawiają się w grze – tak, według jej twórców, wyglądał Zhang Liang.

Wyginam śmiało ciało.


Ciiiicha noooooc, święęęęta noc, a tu ciągle siekania moc...

Lu-Bu-Cie mnie, bo będzie z wami źle!

chwili możesz przejść do dużej mapy, na której ustawienie oddziałów obu armii widać wyraźniej. Ruszasz w stronę tego najbliższego, składającego się z kilku grupek żołnierzy. Podbiegasz do pierwszej z nich, wbijasz się między wrogich żołnierzy i sieczesz na wszystkie strony, aż wszyscy padną. Powtarzasz to samo z kolejną grupką i z kolejną, wreszcie docierasz do takiej, w której znajduje się oficer – spośród szeregowych żołnierzy wyróżnia się ubiorem, wyglądem i stylem walki. **Kiedy uda ci się go pokonać, kierowany przez niego oddział przestaje się liczyć w skali całej bitwy** – choć warto jeszcze poświęcić chwilę i wysłać do Krainy Ryżu niedobitki.

Podbiegasz do najbliższego oddziału przeciwnika, wbijasz się między wrogich żołnierzy i sieczesz na wszystkie strony, aż wszyscy padną.

Potem szlachtujesz kolejny oddział, urządzasz rzeź jeszcze jednemu, rezasz następny, a wreszcie stajesz oko w oko z głównodowodzącym całej armii. **Kiedy i on zginie, bitwa zostaje wygrana.** Można próbować bawić się w taktykę – np. atakując wpierw wybranego oficera wrogiej armii, by w ten sposób otworzyć drogę do jakiegoś punktu mapy własnym oddziałom, ale to tak naprawdę zwykłe zawracanie głowy. Tak czy owak musisz załatwić wszystkich (a przynajmniej większość), bo twoi komputerowi kompani nie są w walce zbytnio skuteczni.

Prosto do celu?

To schemat, do którego w każdej z misji dodawane są inne elementy, ale ich wpływ na rozgrywkę jest niewielki. Czasem musisz wpierw pokonać jednego z oficerów, by otworzyła się brama prowadząca do finalnego celu, kiedy indziej konieczne jest zniszczenie generatorów magicznego pola – to wszystko raczej błahostki...

Ponieważ warunkiem zwycięstwa właściwie w każdej misji jest to samo, czyli pokonanie najwyższego rangą oficera wrogiej armii, czas trwania bitwy możesz skrócić, jeśli od razu ruszysz w jego stronę i zabijesz go w pierwszej kolejności. Takie rozwiązanie jednak nie ma sensu, bo – po pierwsze – nie zawsze się udaje (opór i liczebność nieosłabionego wcześniej przeciwnika są zbyt duże), a po drugie – tracisz sposobność do zdobycia punktów doświadczenia.

Współczynniki idą w górę

W tym miejscu czas wspomnieć o **elementach RPG**, jakie twórcy Dynasty Warriors 4 Hyper wprowadzili do swojej produkcji. Podobnie jak aspekt strategiczny, **są one proste i w niewielkim tylko stopniu poddają się kształtowaniu przez gracza**. Wraz ze zdobywaniem punktów doświadczenia rosną współczynniki twojej postaci, zwiększa się również siła rażenia jej broni.

Dużo ciekawsza jest jednak inna zależność – im wyższy poziom reprezentuje kierowany przez ciebie oficer, tym większa jest liczba adiutantów-ochroniarzy, którzy towarzyszą mu w walce. Zaczynasz z dwoma zbrojnymi, później ich liczba wzrasta. W czasie walki możesz wydawać im proste polecenia – *stójcie!, chrońcie mnie!, do ataku!* – a przed bitwą określić, czy mają oni korzystać z broni białej, czy z łuków. Korzyści są dwojakie – po pierwsze, ochroniarze skutecznie trzymają na dystans zwykłych żołnierzy, gdy walczysz z innym oficerem, po drugie zaś, dzięki temu rozwiązaniu **masz przynajmniej wrażenie, że nie grasz w najprostszą i najbardziej mechaniczną nawalankę**.

Dynasty Warriors

Pierwsza gra z cyklu Dynasty Warriors ukazała się w 1997 roku na konsolę PlayStation i była trójwymiarową bijatyką, w której pojedynki odbywały się jeden na jednego. Pomysł na rozgrywkę kontynuowany do dziś pojawił się po raz kolejny dopiero w Dynasty Warriors 2 z 2000 roku (to już na konsolę PlayStation 2). Najnowsza część serii nosi numer piąty, a warto dodać, że poza podstawowymi tytułami cyklu ukazują się również różne ich rozszerzenia (z takimi słówkami jak „Hyper" czy „Xtreme" w tytule), na rynek trafiła również gra Samurai Warriors, z fabułą osadzoną w starożytnej Japonii.

Tak seria Dynasty Warriors wyglądała na początku – to jeszcze walki jeden-na-jeden...

...tak zaś wygląda jej najnowsza część, Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends.

To porządna konwersja konsolowej gry, oferująca dość prostą, mało wyrafinowaną (ale jakże wciągającą) rozrywkę.

We dwóch na jednym komputerze – rzadko mamy taką przyjemność na PC.

Rękawicą w twarz

Tego wrażenia pozwala również uniknąć kilka innych elementów gry, jak choćby możliwość dosiadania wierzchowców czy drobiazgi zapożyczone z gier strategicznych i role playing. Do czystej bijatyki w stylu Virtua Fightera natomiast zbliża grę inna opcja – możliwość uczestniczenia w pojedynkach z niektórymi, ważniejszymi oficerami wroga (to właśnie jedna z opcji, jakie pojawiły się dopiero w Dynasty Warriors 4). Kiedy natkniesz się na takiego, który jest gotów pojedynkować się z tobą, na ekranie pojawia się stosowny komunikat, a ty masz chwilę, by podjąć decyzję. Jeśli nie przyjmiesz rzuconej rękawicy, walczysz z przeciwnikiem normalnie, na polu bitwy; jeżeli natomiast zdecydujesz się na pojedynek, trafiacie na odgrodzoną arenę, na której nie ma innych żołnierzy. **Tego rodzaju walki są dużo trudniejsze** – to jedyny fragment gry, w którym warto stosować bloki i bardziej skomplikowane kombosy. Jednak opłaca się brać udział w pojedynkach, bo dostaje się za nie dużo punktów doświadczenia, a przy okazji skacze morale wszystkich sprzymierzonych.

Mussou? – nie ma musu

Po zmianie sterowanej postaci poszczególne bitwy w trybie Mussou Mode możesz rozgrywać wiele razy, śledząc wydarzenia z różnych punktów widzenia. Schematyczność podstawowych mechanizmów rozgrywki mają też ukryć dodatkowe tryby, głównie Challenge Mode, w którym np. zrzucasz przeciwników z podwyższenia lub starasz się w określonym czasie pokonać jak największą liczbę niemilców. **Gra oferuje również tryb multiplayer – w wersji przeniesionej bezpośrednio z konsol.** To z jednej strony plus, pozwala bowiem na zabawę we dwójkę na jednym komputerze, z drugiej jednak minus, bo dużo fajniej byłoby pociąć po Sieci, np. z 16 graczami dowodzącymi różnymi oddziałami.

Konsolowe pole widzenia

Konsolowość gry to zresztą największy – obok schematycznej rozgrywki – zarzut, jaki można jej postawić. To, że w pierwowzorze Dynasty Warriors 4 ukazało się na konsolach, decyduje nie tylko o ograniczeniach trybu multiplayer i o tym, że **dużo wygodniej gra się na padzie niż na klawiaturze**, ale również o poziomie oprawy graficznej. **Wersja PC-towa gry jest ładniejsza od konsolowych odpowiedników**, ale tylko dlatego, że można w niej podnieść rozdzielczość, a pole widzenia bohaterów jest dużo większe – efektów graficznych typowych dla PC niestety brakuje. Narzekać można też na **brak możliwości kierowania kamerą**, a to przydałoby się tym bardziej, że zazwyczaj jesteś tu otoczony dziesiątkami innych żołnierzy, którzy po prostu zasłaniają ci widok.

Generał jak generał, ale to jego Cao...

Sumienie pacyfisty

Oceniając rzecz najbardziej „suchO", Dynasty Warriors 4 Hyper to porządna konwersja konsolowej gry, oferująca dość prostą, mało wyrafinowaną (ale jakże wciągającą) rozrywkę. Mimo faktu, że właściwie cała seria Dynasty Warriors opiera się na tym samym schemacie, kolejne jej części sprzedają się na świecie w ogromnych liczbach. To dowód na to, że w tym nieustającym rąbaniu coś jednak jest. Ta gra naprawdę potrafi wciągnąć – jak inaczej pacyfista taki jak ja mógłby mieć na sumieniu kilka tysięcy ofiar? **|CDA|**

7+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- 8 w każdej misji własnoręcznie pokonujesz setki przeciwników
- jak na PC to bardzo oryginalna, i zadko spotykana produkcja
- wciągająca
- konsolowa grafika
- konsolowy multiplayer
- konsolowe sterowanie

PRODUCENT: CYPRON STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.CYPRON-STUDIOS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 750 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2006

Ta gra to niestety zaledwie fantasy klasy C.

USAGI | BOŻE IGRZYSKO

GODS
Kraina Nieskończoności

Przebóg! Komputerowy role-play w słowiańskim klimacie, stworzony przez naszych słowackich braci! Piękna bohaterka, ciekawa fabuła, ładna grafika... Byłbyż to cud mniemany?

Widoki z efektem rozświetlenia naprawdę zachwycają. Nawet jeśli niewiele widać.

A tak szczerze – ilu cudów doznaliście do tej pory? Tu też na niego nie liczcie.

God's Playground

Bogowie. Ci nigdy się nie nudzą. Jeżeli jakimś dziwnym trafem nie zajmuje ich akurat tworzenie kolejnego świata, to z całą pewnością znajdziemy ich, jak mieszają się w sprawy swych wcześniejszych wytworów. Jednocześnie czynnie walczą ze sobą nawzajem, starając się odkryć swe słabe punkty bądź to samodzielnie, bądź przy pomocy awatarów rozsyłanych w odległe światy. Wszelkie te działania łączą się ze sobą tworząc zasady jakieś dziwnej gry bogów, w której liczy się nie tylko każda bramka, ale wręcz każdy centymetr boiska!

W Gods: Krainie Nieskończoności bożym igrzyskiem są wszystkie znane światy, w których sześciu bogów: życia, śmierci, ognia, wody, ziemi i powietrza, prowadziło wyniszczającą wojnę o władzę absolutną. Przełom nastąpił dopiero po dobrych 2 tys. lat walk (czasem lepiej się ponudzić...). Pech, że związany jest z wynalezieniem przez Pana Śmierci śmiertelnej – a jakże – broni, gotowej unicestwić całe uniwersum. Gra rozpoczyna się dla nas w tej właśnie chwili – gdy pan ognia, świadom tego, że bramka rozstrzygająca spotkanie wisi w powietrzu, **wysyła swego awatara w poszukiwaniu kontrbroni.**

O Wiwiennie, boskiej pani...

I pytanie – jak sądzicie, komu przyjdzie wcielić się w tego awatara? Naturalnie nie komu innemu jak nam! Przy czym nie będzie to wcale awatar, a... awatarzyca! **Zgrabna, ponętna blondynka z głosem z reklam z niegrzecznymi, rozgrzanymi dziewczynkami.** Owa boska, ognista istota będzie musiała zwiedzić cały świat (a raczej światek, jak się później okaże) celem skontaktowania się z bogami tegoż i odnalezienia kontrbroni, podzielonej na trzy części. Przy okazji niejako będzie zmuszona odzyskać swoją pierwotną boską moc, odebraną jej przez bogów tej krainy. **Słowem: fantasy klasy C.**

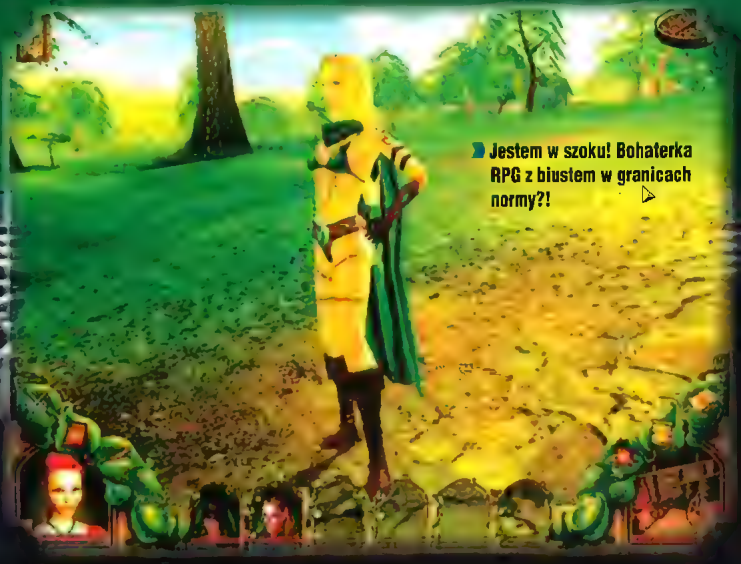
Świat gry jest, przynajmniej dla nas – Polaków, miejscem bardzo bliskim. To dlatego, że nasza heroina trafiła do pięknej krainy – Slavonii. Nazwa nie przypadkiem budzi pozytywne skojarzenie. Jeżeli jeszcze dodać do tego, że nasza ognista dama spotka tam Michała, Mariana, Bożydara, Lenę, odwiedzi Morskie Oko, Petrovce, browar (w rzeczy samej!), a także będzie brała udział w wojnie granicznej między państewkami, możemy uznać, że znaleźliśmy się w centralnej Europie około XII wieku. No, może niedokładnie, bo w XII wieku w Europie nie było trolli, jednorożców i innych kreatur. Owszem, były dziwożony, nimfy, rusałki, ale niestety, w grze tego typowego słowiańskiego bestiariusza nie uświadczymy.

...co świat nasz slavoński uratowała...

Nasza słodka pani, a Vivien jej na imię, przemierzać będzie lokacje piękne, a różne: od kwietnych zagajników elfów poczynając, a na śnieżnych górskich przełęczach kończąc. Niestety, nie dane nam będzie zrobić nic więcej, jak karmić oczy pięknymi widokami. To dlatego, że **interakcja ze światem została sprowadzona do... przemieszczania się po równinach.** Nie ma mowy o wspięciu się na górkę, przeskoczeniu przez krzaczek czy przeczołganiu się pod płotem, co gorsza: nie ma wstępu do budynków!

Naturalnie zapomnieć też można o standardowych dla role-playing działaniach w rodzaju spania w gospodzie, rabowania skrzynek i beczek czy wchodzenia po drabinie na poddasze. Nawet przechodzenie między lokacjami sprowadza się do systemu wysp na mapce. Koniec z podróżami od miasta do miasta w stylu Morrowinda, koniec ze zwiedzaniem pobliskich jaskiń i dworów, jak to było w Sacred. Tutaj wybieramy punkt docelowy na mapie i natychmiast się tam przenosimy. Rozwiązanie a la Fallout, przy czym nie ma szans na żadne losowe spotkanie. A szkoda...

Wiwienna zwykle podróżuje sama, ale zdarzyć się też może, że przyłączy się do niej kilka postaci. **Najczęściej nie mamy**


Jestem w szoku! Bohaterka RPG z biustem w granicach normy?!

Słaby system questów rekompensuje w pewnej mierze handel. Nie sprowadza się on już tylko do sprzedawania zdobytych na przeciwnikach łupów, ale także pozwala szybko i bez ryzyka pomnożyć posiadany kapitał. I tak, trafiając do młyna możemy zakupić pewną ilość mąki, którą potem z dużym zyskiem sprzedamy w Petrovcach. Zarobiony pieniądz przeznaczamy następnie na miód, który sprzeda się niechybnie i z zyskiem w Morskim Oku. Bawiąc tam kupimy w browarze kilka beczułek małego jasnego, które znajdzie amatorów w stolicy królestwa, Slavingradzie. Interes musi się kręcić.

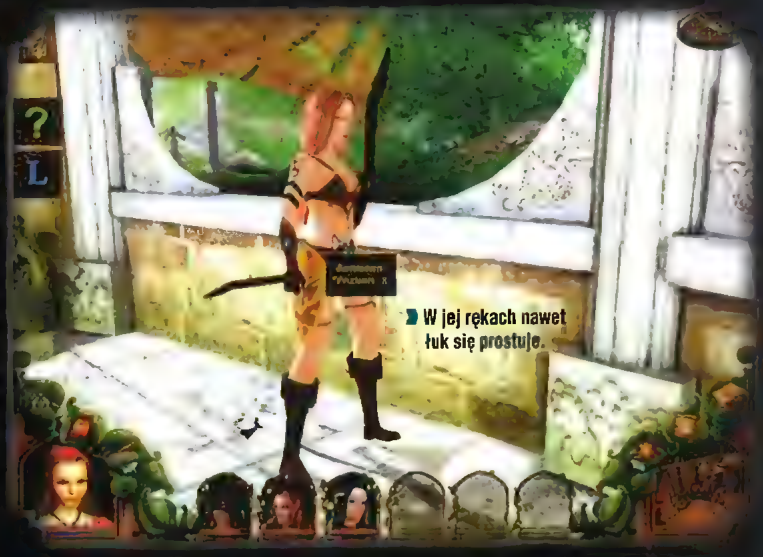
wpływu na to, czy dana postać znajdzie się w naszej drużynie. Po prostu los w postaci twórców zdecydował, że ma się tak stać i już! Tyle dobrego, że mamy wpływ na postać, na to, jak będzie się rozwijała i – w większości przypadków – w co zostanie wyposażona. Oczywiście będziemy mogli z nimi porozmawiać tylko wtedy, gdy włączy się odpowiedni skrypt: a to wykonamy misję, a to kogoś spotkamy na drodze. Niestety, członkowie drużyny traktują się nawzajem wyłącznie instrumentalnie, nawet kiedy podróżują z elficką księżniczką...

...przed zagładą niechybną...

Ponadto nasza słodka Vivien będzie musiała walczyć z wszelkiego rodzaju kreaturami, które spotka na drodze. Mimo że cała gra prezentowana jest z perspektywy pierwszej osoby, sama walka przypomina gry serii Final Fantasy czy bliższej nam Disciples. Wspólny im jest zarówno rzut izomeryczny na walczących, jak i system turowy. Możemy nakazać swojej postaci dane zachowanie (kilka rodzajów ataku, obrona, zmiana formacji – czyli poruszanie się, strzał z broni długodystansowej, rzucenie czaru, użycie ekwipunku) i... tyle. Reszta zależy od szczęścia, umiejętności Vivien oraz jej sprzymierzonych i adwersarzy. Dodatkowo mamy punkty akcji, które maleją lub wzrastają w zależności od tego, jak trudną akcję postanowimy przeprowadzić. I tak, gdy przykładowo zadamy potrójny cios w swojej turze, w następnej będziemy mogli się tylko bronić, a nasze punkty akcji będą powoli się odnawiać.

Gorzej jest z systemem magii oraz alchemią. Możliwości postaci maga kończą się właściwie na rzucaniu czarów ofensywnych lub leczenia. Nie dość, że w całej grze nie ma zbyt wielkiej liczby czarów, większość jest właściwie nieprzydatna. Do tego mag może rzucać czary tylko podczas walki. Frustrujące zwłaszcza, gdy po potyczce chcielibyśmy magicznie uzdrowić ocalałych sprzymierzeńców.

Co do alchemii zaś: istnieje takowa, a jakże i – co ważniejsze – naprawdę się sprawdza! Nasza postać, w zależności od poziomu specjalizacji oraz przepisów, które zna, sama może przygotować sobie napój magiczny. Lecz, na bogów!, cóż z tego, skoro komponenty są drogie lub trudno dostępne, a gotowe napoje leczące lub odnawiające manę stosunkowo tanie? Komu chciałoby się biegać po równinach w poszukiwaniu jakiegoś kwiatka, kiedy może kupić tani napój leczący na pobliskim targowisku?


W jej rękach nawet łuk się prostuje.

...pomagając nam, maluczkim...

Jak na role-playing przystało, heroina nasza będzie wykonywać w grze przeróżne misje otwierające jej drogę do kolejnych lokacji lub awansów. Niestety polegają one zwykle na wyprawie do wcześniej nieznanej lokacji i zabiciu wroga lub ich grupki tudzież znalezieniu zaginionego przedmiotu. **Maksymalny poziom komplikacji, na jaki stać tę grę, dotyczy zlecenia odnalezienia żony wójta Petrovców, która do męża, moczymordy i łobuza, wracać nie chce.** Jeszcze innym wyjątkiem jest transport osób, który byłby być może ciekawy, gdyby nie to, że podczas podróży nie możemy zostać zaatakowani...

...aż do triumfalnego końca?

Niestety, **sam handel to zbyt mało, by Gods: Kraina Nieskończoności mogła być uznana grą dobrą.** Uproszczenie do maksimum – brak możliwości swobodnego przemierzania świata i niewielkie zróżnicowanie misji sprawiają, że **można ją ukończyć w 20, góra 30 godzin.** Do tego cały czas towarzyszy nam wrażenie, że twórcom zabrakło czasu i chęci (i funduszy), by ją skończyć. Są stadniny koni, ale nie możemy dzięki nim podróżować, jest alchemia, ale bez większego wpływu na rozgrywkę itp.

Jeśli jednak nie potraktujemy jej jako bezpośredniej konkurencji dla Gothica czy Oblivion a i do tego zważymy na cenę, która nie jest zbyt wygórowana, otrzymamy niezły pretekst, by odwiedzić quasisłowiański świat Slavonii. A kto wie, może wtedy z bożą pomocą uda się nam uchronić go od zagłady i zniszczenia? **ICDA**

Grafa rodem z Might & Magic. Drugiego.

4

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 6
AUDIO 8

WERDYKT

- niezły klimat
- świetna muzyka
- Vivien :P
- liniowa fabuła
- właściwie zerowa interakcja
- za krótka

- PRODUCENT: SCS SOFTWARE/VALUSOFT
- DYSTRYBUTOR: TOPWARE
- CENA: 39,90 ZŁ
- WWW.TOPWARE.PL

- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2006

GEM | OD ZERA DO SZOFERA-MILIONERA

18 WHEELS OF STEEL
PEDAL TO THE METAL (v. 1.7)

Cześć, dzień dobry, witajcie! Minęła godzina szósta, dosłownie przed chwilą wstało słoneczko i zapowiada się kolejny piękny dzień! W sam raz, by spędzić go za kółkiem. W sam raz, by spędzić go z nami, z CtC – Coast to Coast Radio, ulubionym radiem wszystkich kierowców osiemnastokołowców, którzy od rana do nocy cisną gaz do dechy!...

Wyprzedza szkolny autobus na ciągłej linii?! Policjaaaaa!

To był nasz utwór tygodnia „Four o'Clock in the Morning". Naturalnie nie jest czwarta rano, lecz dwie po szóstej, a to znaczy, że czas najwyższy na najważniejsze wiadomości. Doniesienia z kraju: Seria 18 Wheels of Steel na stałe już wpisała się w krajobraz, a TIR-y z logo czeskiego SCS Software to zwykły widok na naszych wirtualnych autostradach.

Jak informują nasi specjalni korespondenci, 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal, czyli „gaz do dechy", nie stanowi naturalnie żadnej rewolucji. **To proste ewolucyjne rozwinięcie pomysłu pierwszej 18 Wheels of Steel – a więc miks symulatora ciężarówki z grą handlową**, pozwalający spełnić amerykański sen. A ściślej tę jego wersję, którą zwie się „od szofera do milionera". Podstawą jest tu naturalnie umiejętność odnalezienia się na wolnym rynku. W tym celu twórcy Pedal to the Metal stworzyli spory obszar wolnego handlu (**całe Stany Zjednoczone, wraz z fragmentami Kanady i Meksyku**, włącznie z uproszczoną odprawą na przejściu), kilkanaście nielicencjonowanych, lecz natychmiast rozpoznawalnych ciągników i **45 rodzajów towarów**, całą zaś resztę oddając w ręce graczy. A teraz słowo od naszego sponsora. Nie zmieniajcie kanału, zaraz wracamy!

American Dream rozpoczyna się w szoferce jakiejś starej ciężarówki, zaparkowanej gdzieś na placu magazynu w którymś z miast Stanów Zjednoczonych. Początkowo przyszli milionerzy jako zwykli **Employee skazani są na realizowanie zleceń szefa** i nie mają prawa wybierać transportowanego ładunku ani miejsca przeznaczenia.

Niewiele jednak czasu zajmuje przedsiębiorczym, by uzbieraną kwotą 100 tys. dolarów „wykupić się" i zmienić status na **Owner-Operator**. Ten pozwala już m.in. kupować i ulepszać kolejne ciągniki, ale co ważniejsze – wybierać spośród ofert na rynku i realizować je, zwykle z większym zyskiem, na własny **Company Boss**, który umożliwi ci **stworzenie własnej floty transportowej**. Wtedy też nagle zaczną topnieć pieniądze wydawane wcześniej jedynie na paliwo (1,65 $ na całym rynku!) i okazjonalne wymiany ciągnika czy jego części. To dlatego, że każdy zatrudniony kierowca wymaga nie tylko stałej pensji, ale przede wszystkim własnego ciągnika, ten zaś to wydatek rzędu przynajmniej stu kawałków zielonych... Użyteczne jest także dalsze zarządzanie pracownikami firmy.

Minęła szósta pięć. Pogoda. Zapowiada się dzień pełny słońca. Jedynie na północy, w okolicach Great Falls może spaść śnieg, a jadący z Nowego Jorku do Miami liczyć się muszą z deszczem. Tych prosimy – nie zapominajcie o światłach! Uwaga też na słabo widocznych wjazdach na autostradę – bywa, że kierowcy wyjeżdżają wprost pod maskę rozpędzonego TIR-a i wtedy nawet jednoczesne hamowanie silnikiem i użycie potężnych hydraulicznych hamulców ciągnika oraz naczepy nie uchroni was przed karambolem. Naturalnie osiemnastokołowce nie muszą bać się zderzeń, ale **kary za zniszczony towar bywają dotkliwe**...

Nie ma dyndającej maskotki?!

Bycie TIRowcem ma swe uroki, czego nie można powiedzieć o byciu TIRówką...

Kolejny miks symulatora ciężarówki z grą handlową.

rachunek. Naturalnie nie wszystkie spośród wspomnianych 45 rodzajów towarów – od jaj po głowice atomowe – dostępne są od razu. Początkowo wozić można to, co najpowszechniejsze. Dostarczenie ładunku w miejsce przeznaczenia bez nadmiernych uszkodzeń (i związanych z tym kar) i w terminie daje „premię" w postaci punktów prestiżu.

...To było „Six Days On The Highway", czyli mniej więcej tyle, ile spędzisz w szoferce każdego tygodnia pracując na srebrną gwiazdkę i ponowną zmianę statusu – tym razem na

A teraz kolejny utwór dla wszystkich tych, którym wciąż jeszcze kleją się **oczy** – „Country Roads Take Me Home". **I pamiętajcie – jeśli cisnąć gaz do dechy, jeśli z wybrzeża na wybrzeże, to tylko z Coast to Coast Radio – ulubionym radiem osiemnastokołowców!...** |CDA|

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	3

WERDYKT

- dobra oprawa graficzna
- niezły model jazdy
- spory obszar gry
- kilkanaście ulepszalnych ciągników
- 45 rodzajów towarów
- droga wszystkim, cel niczym
- brak modelu uszkodzeń
- słabe audio
- brak określonego celu gry

- PRODUCENT: KYLOTONN
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 99,90
- WWW.TECHLAND.PL

- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

CORMAC | NIEKONIECZNIE BETON

BET ON SOLDIER

Tłumaczenie Bet on Soldier to dosyć rzetelna robota. Gdyby nie pewne przewałki z instrukcją, nie miałbym za bardzo co tu pisać.

Do redakcji przyszły dwa normalne sklepowe egzemplarze gry. Z mojego wyciągnąłem instrukcję, w której brakowało 4 stron (puste kartki). Rozpakowałem więc drugi redakcyjny egzemplarz, w którym z kolei nie wydrukowały się 2 strony. Dystrybutor o problemie dowiedział się ode mnie i w końcu dosłano do redakcji kompletną instrukcję. **Po moim doniesieniu zapasy gry w magazynie zostały sprawdzone i wadliwe instrukcje zastąpione poprawnie wydrukowanymi.**

Książeczkę przetłumaczono nieźle, choć trafiło się parę kwiatków. Możemy np. przeczytać o starszym z braci bliźniaków (no, chyba że różnica minut jest tak istotna, że aż trzeba było ją podkreślić). Słowa „ilość" i „liczba" stosowane są zamiennie, tłumaczowi udało się też popełnić klasyczny błąd z niewłaściwym użyciem imiesłowu przysłówkowego współczesnego („*Strzelając z nich, występuje większe prawdopodobieństwo podbicia lufy*" – nic, tylko lać linijką po łapskach), który drażni mnie raz za razem. Opisano też nieistniejącą w grze opcję wyboru języka, wstawiono parę losowych kropek, a niebieski wskaźnik na minimapie przemianowano na czerwony. Poza tym instrukcje są troszkę krzywo zszyte – wyglądają z lekka szmatławo.

Gra spolszczona została kinowo, a więc nie uświadczymy tłumaczenia tam, gdzie jej twórcy nie przewidzieli napisów (np. przed pojedynkami z mistrzami). Tam, gdzie napisy się pojawiają (czasem z lekkim opóźnieniem), niekoniecznie oddają one w 100% treść dialogów. **Nie znalazłem w tekstach z gry żadnych większych uchybień poza bardzo fantazyjną miejscami interpunkcją.**

Na koniec jeszcze jedna uwaga – **4 płyty CD**... Tym razem akurat nie był to celowy wybór dystrybutora – taki sposób wydania gry wyniknął z przyczyn od niego niezależnych. Mam nadzieję, że polscy wydawcy będą odchodzić od kilku krążków CD na rzecz wygodniejszej płytki DVD. Tak czy inaczej zakup BoS mogę z czystym sumieniem polecić – gra jest po prostu bardzo dobra, a spolszczenie daje radę. **|CDA|**

7

POLONIZACJA

- rzetelne tłumaczenie
- lokalizacja kinowa
- nie wszędzie są napisy
- 4 CD zamiast DVD
- troszkę szmatława instrukcja

OCENA GRY: 8+

KONKURS SMS

FABLE
ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI

Do wygrania: 15 sztuk specjalnego rozszerzonego wydania gry FABLE: Zapomniane Opowieści.

Wydanie to wzbogacone zostało o następujące elementy:
- Ekskluzywne pudełko-księga, w którym umieszczone będą wszystkie elementy pakietu.
- Dwie talie kart do gry ozdobione motywami z gry Fable: Zapomniane Opowieści.

Standardowo elementami pakietu są: trzy płyty CD z polską wersją gry, dodatkowa płyta CD zawierająca ekskluzywne materiały związane z grą, drukowany poradnik do gry.

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na jakiej konsoli gra Fable zrobiła furorę zanim powstała wersja PC?

1) Xbox
2) PlayStation 2
3) GameCube

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.FA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMSem pod numer 7164!

Koszt wysłania SMSa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 21 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest CD PROJEKT, www.gram.pl

- PRODUCENT: TEAM6
- DYSTRYBUTOR: TEAM6 GAME STUDIOS
- WWW.TEAM6-GAMES.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

QN`IK | ZABAWA Z FORMĄ

SUPER TAXI DRIVER 2006

Jedyne, co w tej grze może się choć trochę podobać – samochód z napędem odrzutowym.

Wbrew pozorom, ona jest całkowicie płaska. Serio!

Stłuczek tu co niemiara, a każda kończy się uszkodzeniem wozu.

Jeśli kiedyś na jakimś uniwersytecie powstanie specjalny kierunek dla twórców gier komputerowych, Super Taxi Driver 2006 będzie doskonałym materiałem badawczym. Nie myślałem, że kiedykolwiek zobaczę tak kompletną i znakomitą produkcję.

Zacznijmy od tytułu. Już pierwszy wyraz doskonale oddaje jakość gry. Już wiesz, że zostaniesz supertaksówkarzem, co najprawdopodobniej zapewni ci stałe miejsce wśród supermanów, slalomów supergigantów i dla wielbicieli Monty Pythona – mechaników rowerowych. Zaś liczba, jaka widnieje dumnie po tytule, niewątpliwie da ci rozeznanie, który rok to mamy dziś za oknem. Umieszczenie orientacyjnej daty to bardzo dobry pomysł ze strony programistów, bo wiem **patrząc na ekran można pomyśleć, że jest 1998.**

Gra ma dość nietypową fabułę. Z jednej strony, niektórzy mogą zostać zwiedzeni tym, że rzekomo wcielają się w początkującego taksówkarza, którego celem jest jak najszybsze dostarczanie klientów na miejsce i kupowanie (oraz wygrywanie w wyścigach) nowych, wypasionych fur. To wszystko to jednak tylko przykrywka dla gawiedzi, prawdziwi znawcy od razu odkryją, że coś tu jest nie tak...

No i oczywiście wystarczy, że przez kilka chwil siądziesz za kółkiem i wykonasz kilka zakrętów, a będziesz wiedział wszystko. **Super Taxi Driver 2006 to wspaniała opowieść science fiction, negująca całkowicie dorobek naukowy czołowych ziemskich fizyków.** W bardzo odległej galaktyce, w której niewątpliwie dzieje się gra, Newton nie ma nic do powiedzenia. Tu samochody w magiczny sposób trzymają się drogi, zakręcają z zawsze takim samym poślizgiem kontrolowanym i w ogóle prowadzą się tak, jakbyśmy sobie tego życzyli również w prawdziwym życiu.

Ta epicka (nie boję się użyć tego sformułowania) produkcja oczywiście na polemice z prawami fizyki się nie kończy. Przejawia za to bardzo duży nonkonformizm w obrazowaniu relacji międzyludzkich. Zdecydowanie odrzuca normy, jakimi rządzą się ziemskie, pospolite ulice. Super Taxi Driver wprowadza wielką rewolucję, dając kierowcom to, czego zawsze skrycie pragnęli: **nieskrępowaną wolność.** Każdy tu może jeździć tak, jak ma ochotę. Nie jest ograniczany jakimiś sztucznymi wymysłami typu wzrok i zdrowy rozsądek. Jeśli chce uderzyć w inny samochód, to to robi. Ideał prostoty.

W dobie wielkiej dywersyfikacji twórcy gry po raz kolejny przejawiają daleko posuniętą chęć negacji uznanych wartości. Pokazują, na przykładzie gry komputerowej, że zróżnicowanie nie jest dobre. Zbyt wiele swobody może niewątpliwie doprowadzić do katastrofy i zagubienia, czemu zdecydowanie się sprzeciwiają. Stąd też nawet po odblokowaniu wszystkich wozów wybór pozostawiony graczowi jest niewielki. Zadbano też o ludzi cierpiących na agorafobię (nie, nie chodzi mi o znaczną część naszych polityków). W kilku prezentowanych w grze uliczkach, składających się na miasto, nikt na pewno się nie pogubi.

Dużą uwagę warto też poświęcić oprawie muzycznej, która ma tutaj zdecydowanie trybalny charakter. Po raz kolejny uwypukla się tu chęć podążania wbrew współczesnym nurtom, bycia „pod prąd" popkultury. Za pomocą prostego, miarowego rytmu autorzy wprowadzają gracza w trans. Kto wie, być może to nawet swoisty rodzaj hipnozy, gdyż podejrzewam, że między kolejnymi basowymi uderzeniami zakamuflowano podprogowo jakieś polecenie. Wszak nieprzypadkowo wszyscy, którzy słyszą tę muzykę, natychmiast wyciągają rękę w poszukiwaniu przycisku wyłączającego głośniki.

Znacząca jest też dbałość niemieckich programistów o zachowanie równowagi w przyrodzie. Jak powszechnie wiadomo, nie ma rzeczy idealnych. Kiedy więc Super Taxi Driver 2006 bardzo niebezpiecznie zbliżał się do absolutu, autorzy, chcąc uniknąć gniewu bożego (Wieża Babel uczy!), dorzucili do niego kilka drobnych wad, co tym lepiej świadczy o ich klasie. Nie są to jednak jakieś większe mankamenty psujące obraz całości. Ot, jeden z możliwych do odblokowania wozów jest ciekawy i wybija się ponad inne (co nijak się ma do unitarnej koncepcji gry). Momentami nawet z jeżdżenia nim, o zgrozo, można czerpać pewną przyjemność. Jeśli jednak popatrzeć całościowo, uważam, że to tylko dowcip, eklektyczna zabawa mająca na celu łączenie idei stoickich z hedonizmem. **|CDA|**

1+ WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	2
AUDIO	1

- jeden samochód jest całkiem niezły
- jeśli to byłby freeware...
- wszystko

PRODUCENT: NEW WORLD COMPUTING
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: 1999

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 166 MHZ
RAM: 32 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

JERZY „JeRzy" RZYMOWSKI | KLASYKA KLASYKI

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Cykl Heroes of Might & Magic to klasyka, zaś wydana w 1999 roku trzecia odsłona tej kultowej serii stanowi jej ukoronowanie. Co prawda, cztery lata temu wydano następną część, jednak przez fanów została ona przyjęta dosyć chłodno. Większość nadal wolała delektować się „trójeczką".

I nie tylko dlatego, że to najlepsza część cyklu. To po prostu świetna gra. Po dziś dzień.

Światłem i dźwiękiem

Heroes of Might & Magic III jest kwintesencją grywalności, na dodatek opakowaną w świetną grafikę, która mimo upływu lat nadal cieszy oczy. W swoim czasie natomiast wręcz oszałamiała – w mniejszym stopniu technicznymi fajerwerkami, w większym zaś starannością wykonania i bogactwem detali. Nie można wprawdzie mówić o realizmie, ale o uroczym baśniowym klimacie jak najbardziej. Całość jest animowana, dzięki czemu gra tętni życiem.

Także muzyce nie można niczego zarzucić – jest zróżnicowana, miła dla ucha. A jeśli komuś mimo wszystko nie przypadnie do gustu albo znudzi się po długim czasie spędzonym przy HoMM III, można ją bez trudu podmienić, gdyż gra korzysta z plików MP3.

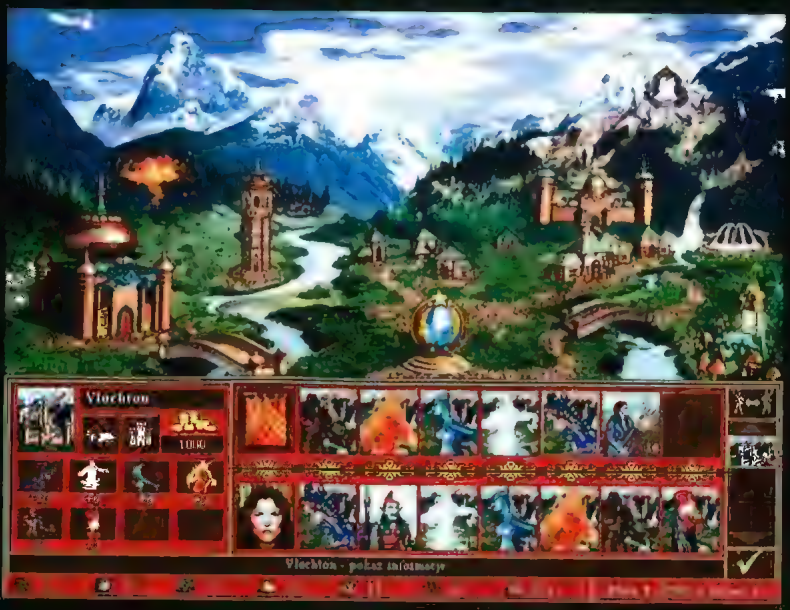
Mieczem i magią

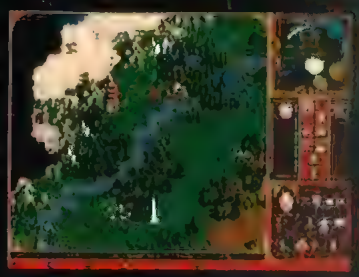
Gra nie sili się na realizm, co nie znaczy, że nie rządzi się konkretnymi prawami. Ogólne założenie jest proste – należy zdobywać i rozbudowywać zamki, zbierać surowce, werbować jednostki do armii. Później na czele tych wojsk zdobywać kolejne zamki i tak dalej... Jednak **za tymi prostymi założeniami kryje się masa szczegółów.** Na czele oddziałów stoją bohaterowie obdarzeni specjalnymi zdolnościami, rozwijanymi w trakcie rozgrywki wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Jednostki pochodzące z różnych zamków wpływają na morale całego wojska, mają też różną szybkość, wartość bojową i specjalne zdolności. Do tego dochodzi magia – czasami odpowiednie wykorzystanie nawet prostego czaru na polu walki może przechylić szalę zwycięstwa na stronę jednostki z pozoru spisanej na straty. Kolejnym elementem są zdobywane w trakcie wędrówek artefakty o bardzo zróżnicowanym wpływie na rozgrywkę – część przynosi graczowi korzyści w czasie walk, inne poprawiają jego sytuację ekonomiczną itd. Do tego należy dodać wpływ terenu na szybkość poruszania się wojsk, a niekiedy także na ich morale lub szczęście, możliwość morskich wędrówek i bitew... a to wciąż nie wszystko!

PPM = Proszę Powiedzieć Mi...

W natłoku detali jedną z największych zalet HoMM III jest wykorzystanie prawego przycisku myszy. Właściwie każdy element gry – niezależnie od tego, czy jest to przycisk w menu, detal na mapie, czar w księdze czy cokolwiek innego – ma przypisany opis, który pozwala na szybkie zrozumienie jego działania. To sprawia, że **nawet mało doświadczony gracz może szybko poznawać nowe szczegóły, bez konieczności sięgania po osobne pliki pomocy czy przekopywania się przez sporą instrukcję.** Tak dopieszczonego systemu informacji mogłoby tej grze pozazdrościć wiele tytułów, szczególnie tych bardziej skomplikowanych.

HoMM III jest kwintesencją grywalności, na dodatek opakowaną w świetną grafikę.





Dodatkiem i edytorem

Oprócz podstawki Heroes of Might & Magic III doczekało się **dwóch obszernych oficjalnych dodatków:** Armageddon's Blade i Shadow of Death. Wzbogaciły one grę między innymi o nowe istoty, artefakty i budynki, nie wspominając o dodatkowych kampaniach i pojedynczych scenariuszach. **Mało która gra zresztą może się poszczycić taką liczbą fanowskich map jak HoMM III.** Wszystko to za sprawą łatwego w obsłudze, wygodnego edytora.

Wiecznie żywa!

Krótko mówiąc: to jedna z tych gier, która jeśli nawet nie będzie żyć wiecznie (bo kto będzie?...), to w pamięci fanów (i ich komputerów) będą gościć jeszcze długie lata. **[CDA]**

Fani potrafią!

[illegible]

- PRODUCENT: WESTWOOD
- PREMIERA: 1997
- LICZBA CD: 4
- WWW.EA.COM
- WIN 95/98/NT 4.0
- PROCESOR: 166 MHZ
- RAM: 32 MB
- GRAFIKA RAM: 4 MB

KLUS (KLUS@KLUS.PL) | NOWATORSKA – DO DZIŚ

BLADE RUNNER

W roku 1968 genialny pisarz Philip K. Dick opowiedział nam o ludziach, którzy zachowują się jak roboty, i o robotach, które zachowują się jak ludzie. W roku 1982 znakomity reżyser Ridley Scott ubrał tę historię w obrazy i dźwięki, pomagając naszej niedoskonałej wyobraźni. I tak łowca androidów Rick Deckard już na zawsze dostał twarz Harrisona Forda.

Wreszcie, w roku 1997, dzięki twórcom z Westwood Studios, gracze mogli dopisać kolejny rozdział tej opowieści. Blade Runner powrócił.

Komputerowe adaptacje filmowych hitów to prawie zawsze produkcje marne, których autorzy nie przykładają się ani do fabuły, ani do oprawy. Przecież wszystko i tak sprzeda się na fali popularności kinowego pierwowzoru (ostatnim przykładem tej polityki jest choćby matrixowa Path of Neo). Na szczęście panowie z Westwood doskonale wiedzieli, że ruszają prawdziwą legendę, której po prostu nie wolno im zbezcześcić. Musieli stworzyć dzieło wybitne, bo tylko takie mogłoby godnie kontynuować jeden z najlepszych filmów science fiction wszech czasów. Choć mało kto wierzył w powodzenie projektu, ci dzielni ludzie stawili czoło wyzwaniu i odnieśli sukces.

W mieście przyszłości podziemne prysznice będą za darmo!

Replikanci są jak wszystkie inne maszyny: albo pożyteczni, albo niebezpieczni. Jeśli są pożyteczni, nie są moim problemem. (Deckard, łowca)

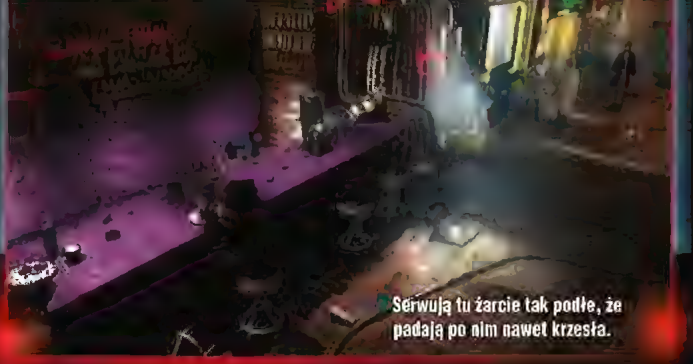
Los Angeles, **listopad 2019 roku**. Ludziom udało się zbudować androidy (zwane replikantami) tak doskonałe, że prawie nieodróżnialne od człowieka. Silne, inteligentne, przebiegłe – mogły stanowić zagrożenie dla swych twórców – toteż wszystkie są wysyłane do pracy w kosmicznych koloniach z zakazem powrotu na Ziemię. Gdy któryś złamie tę zasadę, do akcji wkraczają łowcy – jak Rick Deckard lub Roy McCoy, bohater gry.

Łowcy mają do dyspozycji specjalistyczny sprzęt, taki jak empatyczne testy Voighta-Kampffa czy analizatory zdjęć Esper, umożliwiające identyfikację podszywającego się pod człowieka replikanta – ale **w finale każdej sprawy i tak w ruch idzie broń palna**. W walce z mającym zdecydowaną fizyczną przewagę przeciwnikiem to jedyna skuteczna metoda, a przecież replikanci nie zawsze przegrywają.

Polowanie na owe istoty to naprawdę ryzykowna robota, której często towarzyszą wyrzuty sumienia. Bo jak można „złomować" kogoś, kto potrafi kochać, nienawidzić, śmiać się i płakać? Czy obdarzona świadomością i wspomnieniami maszyna nadal pozostaje tylko maszyną? O tym wszystkim opowiadają i film, i gra.

Widziałem rzeczy, w jakie wy, ludzie, byście nie uwierzyli... Płonące okręty szturmowe w konstelacji Oriona... Strumienie elektronów jarzące się w ciemności... Wszystkie te chwile przepadną w czasie... Jak łzy w deszczu... (Roy Batty, replikant)

Komputerowy Blade Runner to przygodówka, lecz zupełnie różna od wszystkich pozostałych. Kto bowiem widział **przygodówkę dziejącą się w czasie rzeczywistym**? McCoy prowadzi swoje śledztwo, mozolnie analizuje zdjęcia, przesłuchuje świadków, zbiera dowody, czasem po prostu włóczy się po mieście w poszu-



Serwują tu żarcie tak podłe, że padają po nim nawet krzesła.

Można w nią grać nawet kilkadziesiąt razy i akcja nigdy nie będzie wyglądała identycznie!

kiwaniu jakiegokolwiek punktu zaczepienia lub zmęczony kładzie się spać, lecz replikanci wcale na niego nie czekają! Mają przecież własne cele, do których dążą, podobnie zresztą jak inni łowcy, próbujący dopaść androidy na własną rękę... Naprawdę nie wiadomo, jak to się wszystko potoczy...

Tu dochodzimy do drugiego rewolucyjnego novum w przygodówkach – **nieliniowej akcji, która w zależności od decyzji i wyborów gracza może doprowadzić do jednego z trzynastu (!) zakończeń.** McCoy może zgodnie z pierwotnymi założeniami zajmować się likwidowaniem replikantów, lecz może też stwierdzić, że racja leży po stronie androidów i próbować im pomóc w przeżyciu. Może też np. stwierdzić, że obie strony konfliktu są siebie warte i wyjechać z miasta z ukochaną kobietą. Kombinacji jest mnóstwo, dzięki czemu **gracz chyba po raz pierwszy czuje, że nie wykonuje tylko zadań zaprogramowanych**

Tanie loty są tanie ale czasem lądujesz daleko od cywilizacji...

przez autorów, ale postępuje w zgodzie z własnym sumieniem.

Jakby tego było mało, **na początku gra losuje, które z postaci w niej występujących są replikantami, a które ludźmi**, dzięki czemu McCoy często nie wie, kogo tak naprawdę ściga (wszak nie każdy zgodzi się na test Voighta-Kampffa), a po wykonywaniu egzekucji pozostają dylematy... Może jednak zabiłem człowieka? Jest to zresztą piękny ukłon w stronę prozy Dicka, dla którego zagadnienie istoty człowieczeństwa stanowiło podstawę całej twórczości. W pewnym momencie gracz zaczyna wątpić: a może to ja, Roy McCoy, utalentowany łowca androidów, sam... jestem androidem?

Wszystko to sprawia, że **w Blade Runnera, jak w żadną inną przygodówkę, można grać nawet kilkadziesiąt razy i akcja nigdy nie będzie wyglądała identycznie, przy czym zawsze zachowa spójność i konsekwencję.** O tym, jak trudne jest to do wykonania, niech świadczy fakt, że mimo upływu prawie dekady od wydania gry, nikt nie poszedł w ślady magików z Westwood...

Nie wiem, dlaczego mnie uratował. Może w tych ostatnich chwilach kochał życie bardziej niż kiedykolwiek? Każde życie, także moje... Szukał odpowiedzi na te same pytania, które wszyscy sobie zadajemy. Skąd przychodzę? Dokąd idę? Ile zostało mi czasu? A ja mogłem tylko siedzieć i patrzeć, jak umiera... (Deckard)

Ludzie, którzy zachwycali się filmowym „Blade Runnerem", otrzymali szansę, by naprawdę wejść w świat znany tylko z dużego ekranu. Ciągle padający deszcz, wszechobecna kultura azjatycka, neony, wideobillboardy reklamujące pozaziemskie kolonie – gracz po prostu wsiąka w Los Angeles Anno Domini 2019, stając się częścią tego ponurego miasta przyszłości, w którym gdzieś między wieżowcami i reklamami zagubił się człowiek... Chodzi po ulicach widzianych w filmie, rozmawia z tymi samymi postaciami, a jednak bierze udział we własnej historii. Panowie z Westwood również tu nie poszli na łatwiznę. **Nie przenieśli akcji filmu na komputer, lecz stworzyli nową opowieść osadzając ją tylko w filmowych realiach.**

Dzięki temu komputerowy **Blade Runner nie jest de facto adaptacją kinowego hitu, lecz traktować go należy bardziej jako interaktywną kontynuację.** Przy tym wszystkim jest to również nowatorska (do dziś!), rewolucyjna wręcz gra przygodowa, niepodobna do niczego, co ludzie widzieli wcześniej i później. Również w tym sensie godnie podtrzymuje ona tradycje legendarnego pierwowzoru.

PS Gra była wydana w Polsce – naprawdę warto się za nią rozejrzeć... **CDA**

Xpand Rally w Xtremalnej odsłonie
www.xpandrally.com

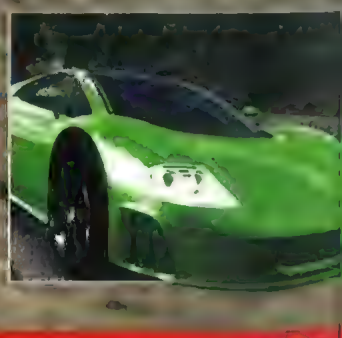
Już w marcu w sklepach

XRX
xpand rally xtreme

- Xtremalne samochody: ultraszybkie GT i potężne 4x4
- Nowe xtremalne lokacje i trasy
- Nowe tryby gry i pełna kariera
- Nowa fizyka i tryb multiplayer
- Gra na silniku Xpand Rally

PL

69,90



Xpand Rally Xtreme © 2006 Techland. Pegasus, ale przekazany [illegible] prawa autorskie i prawa międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739 e-mail: sprzedaz@techland.pl

techland

PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
DYSTRYBUTOR: REBEL (WWW.REBEL.PL)
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/WOW
CENA: 269 ZŁ

LICZBA GRACZY: 2-6
ZASADY: ŁATWE

GEM | FOR THE HORDE!

WORLD OF WARCRAFT THE BOARD GAME

World of Warcraft bije kolejne rekordy popularności. Ostatnie doniesienia mówią o 5,5 milionach użytkowników na całym świecie – z czego milion w samej Europie.

Jej twórcom jednak – Blizzardowi – nie wystarcza dominacja WoW w świecie gier komputerowych i coraz śmielej sięgają oni po inne media. Jeszcze w ubiegłym roku ukazała się gra planszowa, już w tym pojawić się ma Kolekcjonerska Gra Karciana na motywach tej najpopularniejszej role-playing online naszego świata. I o ile CCG zupełnie do mnie nie przemawia, o tyle planszowego WoW po prostu musiałem mieć!

Zaczęło się od śledzenia doniesień o postępach w pracach. Wiedziałem więc, że **przeznaczona jest dla 2-6 graczy**, rozgrywka zajmować ma kilka godzin, a wewnątrz pudełka znajdzie się **136 plastikowych figurek**. Znałem też zasady rządzące rozgrywką. Nic jednak nie przygotowało mnie na szok na widok ogromnego, ciężkiego (ok. 5 kg!) pudła, jakie dotarło do mnie pod koniec grudnia – w sam raz na Boże Narodzenie. Wewnątrz, prócz wspomnianych figurek, znajduje się plansza o rozmiarach 85 na 55 cm, obejmująca cały Lordaeron – Silverpine Forest, Hillsbrad Foothills, The Hinterlands, Zachodnie i Wschodnie Plaguelands...

Do tego dochodzą talia mocy i talentów bohaterów (łącznie **216 kart**), talia przedmiotów (**120 kart**) i dwie talie questów (każda po **40 kart**). Pudło dociążają **setki, dosłownie setki żetonów** postaci, overlordów, questów, wojen, akcji, zdrowia, energii, klątw, ogłuszenia i in. Wszystkie one – od figurek poczynając, poprzez planszę, a na kartach i żetonach kończąc, wykonane są w sposób, który nie budzi obaw co do trwałości zestawu. Już na pierwszy rzut oka widać, że planszowy WoW będzie w stanie bawić przez całe lata.

A będzie z pewnością. **Adaptacją World of Warcraft na papier i figurki zajęła się FantasyFlight Games** – firma wielce zasłużona dla rozwoju gier planszowych, a przy tym znana już Blizzardowi. To ona zrealizowała planszowego Warcrafta III i jego oficjalny dodatek – The Frozen Throne.

Tym razem zadanie było znacznie trudniejsze. Niełatwe jest samo ogarnięcie myślą złożoności Świata Warcrafta. Uwzględnienie zaś wszystkich elementów składowych tego nadzwyczajnego doznania, jakim jest WoW, graniczyło z niemożliwością. A jednak okazało się możliwe – zespół kierowany przez Christiana Petersena, twórcy Runebounda – zdołał, podkreślam, zdołał tego dokonać i **planszowa edycja zawiera w zasadzie wszystko to, co oryginał!**

Omawianie rozpocząć wypada od niezwykłego jak na planszówki założenia, że liczy się zespół, nie jednostka. Zespoły w planszowym WoW są naturalnie dwa – Przymierze i Horda. Zwycięstwo zaś polega bądź na wyeliminowaniu głównego przeciwnika – losowanego przed grą Overlorda (zwycięstwo PvE), lub pokonaniu wszystkich graczy przeciwnego obozu w wielkiej finałowej bitwie PvP! Te dwa rodzaje walk – **Gracz kontra Otoczenie** i **Gracz kontra Gracz** – utrzymane są zresztą konsekwentnie przez całą rozgrywkę.

W grze znalazło się miejsce dla przedstawicieli **wszystkich 8 ras** (wraz z ich umiejętnościami rasowymi typu „kanibalizm" czy „regeneracja") i **wszystkich 9 klas**. Co ciekawe jednak, karty postaci drukowane są dwustronnie, więc wojownikiem czy magiem może grać w danej chwili jedynie Horda lub jedynie Przymierze. Każda z klas dysponuje unikalnymi zdolnościami i talentami – warlock i hunter mają pomocników, druid może zmieniać się w niedźwiedzia i wielkiego kota, wojownik zadaje obrażenia, przed którymi przeciwnik nie jest się w stanie obronić itd.

Dodatkowo każda z postaci zdobywa w trakcie gry doświadczenie, pozwalające jej awansować na kolejne poziomy. Tych jest pięć (piąty stanowi odpowiednik 60), a zdobywanie kolejnych premiowane jest zwiększoną pulą zdrowia i energii oraz coraz potężniejszymi zdolnościami i talentami. Dodatkowo – zupełnie tak jak w pierwowzorze – od poziomu zależy w dużej mierze ekwipunek znajdowany i kupowany (także na aukcjach!) w trakcie gry. Wszystko to – doświadczenie, pieniądze, przedmioty – zdobywane jest poprzez questy losowane w trakcie rozgrywki. Questy te – co ciekawe – przypisane są każdej

WoW: The Board Game to nie tylko godny odpowiednik komputerowego WoW, lecz także najlepsza planszówka, w jaką kiedykolwiek grałem!

że stron, jednak prócz stworów przeznaczonych dla Przymierza lub Hordy, rodzą także stanowiące utrudnienie stwory atakujące wszystkich graczy.

I te właśnie niebieskie (w przeciwieństwie do czerwonych i zielonych) stwory wprowadzają pewną nieprzewidywalność rozgrywki. Tę potęgują jeszcze tylko karty zdarzeń – jak wojen, bossów czy aukcji – losowane w trakcie gry. Na to wszystko nakłada się zaś całkowita niepowtarzalność wyborów i zachowań graczy. Ostatnim czynnikiem losowym zaś są, naturalnie, kostki. World of Warcraft: The Board Game opiera się na rzutach **różnokolorowymi kośćmi 8-ściennymi**. W najprostszym ujęciu czerwone odpowiadają za walkę wręcz, niebieskie za walkę dystansową (także czary), zielone – za zapobiegający obrażeniom pancerz. W trakcie walki gracz tworzy pulę kostek na podstawie umiejętności i wyposażenia swej postaci. Pula nie może przekraczać 7 kostek określonego koloru, więc żadna z postaci nie staje się nigdy jednoosobową armią. Dzięki temu też do samego końca zachowany jest aspekt drużynowy rozgrywki. **Pojedynczy gracz, choćby najlepiej nawet wyposażony, nie ma szans na pokonanie żadnego z Overlordów.** Nie da rady także dwóm współpracującym ze sobą przeciwnikom.

Naturalnie planszowy WoW nie jest dziełem idealnym. Brakuje choćby przegródek ułatwiających przechowywanie tych setek kart i żetonów. Życzyłbym też sobie, by figurki bohaterów były pomalowane (z drugiej strony, może to dobry moment, by odkurzyć zestaw Citadel Miniatures...). Ostatnie zastrzeżenie dotyczy... jej rozmiarów. Wymagany jest rodzinny stół, w przeciwnym razie trzeba grać na podłodze.

Tak czy inaczej jednak wart jest poniesienia trudów niewygody. World of Warcraft: The Board Game to nie tylko **godny odpowiednik komputerowego WoW, lecz także najlepsza planszówka, w jaką kiedykolwiek grałem! |CDA|**

9

WERDYKT

- wyśmienita gra planszowa
- znakomity odpowiednik online'owego WoW-a
- jakość wykonania elementów
- oferuje całe godziny fantastycznej zabawy
- brak przegródek na te setki kart i żetonów
- rozmiary zmuszają zwykle do gry na podłodze

Konkurs sms

Do wygrania: 1 sztuka gry WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME oraz 2 sztuki WARCRAFT: THE BOARD GAME

Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Planszowe gry Warcraft i World of Warcraft stworzono w oparciu o licencję firmy:

A) Microsoft
B) id Software
C) Blizzard

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.WO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 21 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest Bard – Centrum Gier.

BARD

Lista sklepów, w których można zrealizować kupon: FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY – WWW.BARD.PL
ul. BATOREGO 20, 35-135 KRAKÓW, tel. (012) 632 07 35, e-mail: sklep@bard.pl
ul. ŚW. MARCINA 41, 61-806 POZNAŃ, tel. (061) 853 82 77, e-mail: sklep.poznan@bard.pl
ul. KOŚCIUSZKI 8, 40-049 KATOWICE, tel. (032) 257 18 17, e-mail: sklep.katowice@bard.pl
ul. RUSKA 46C – PASAŻ, 50-079 WROCŁAW, tel. (071) 341 74 72, e-mail: sklep.wroclaw@bard.pl

Kupon upoważnia do zakupu Gry World of Warcraft z 10% rabatem

JACOOLO | HITBOKSY, HAVOKI ORAZ RÓŻNE ŚCIEMY

TAJEMNICE GIER (FPS)

Dziś, zgodnie z obietnicą, kontynuacja artykułu na temat rozmaitych trików stosowanych przez twórców gier FPS (choć nie tylko) oraz wyjaśniającego terminologię. Nie wiesz np., co to jest „hitboks"? No to zapraszamy do lektury!

CZĘŚĆ 2

Pamiętacie jeszcze, co to jest traceline? (Jeśli nie, radzę wrócić do poprzedniego CDA i przeczytać o tym ponownie, bo to niezbędne, by zrozumieć, o czym teraz będę pisał.)

Guny

Zastanawiałeś się nad rzeczą tak oczywistą, jak **działanie broni w grach**? Wbrew pozorom sprawa wcale nie jest aż tak oczywista.

Kiedy strzelasz z AK47 w CS-ie, program z odpowiedniego miejsca wysyła linie (czyli traceline'y) i mierzy, w co uderzają. Jeżeli w obiekt zdefiniowany jako ściana, generowana jest tekstura odpowiedzialna za otwór po trafieniu. Jeśli w obiekt zdefiniowany jako gracz, zabierane mu są punkty życia. W tym przypadku dodatkowo ważną informacją jest to, w co dokładnie trafiła – bo taki strzał w łeb to przecież trup na miejscu. Proste i oczywiste, co? Nic bardziej mylnego.

Do tego stopnia nieoczywiste, **że jeszcze w Quake'u 2 można rąbać, gdzie się da, a efekt jest ten sam**. Nie ma tu bowiem zróżnicowania modelu na poszczególne anatomiczne części. Logiczne wydaje się, że po strzale w rękę przeciwnika traceline powinna trafić w rękę animowanego modelu. To takie oczywiste... Niestety – znów nie. Każdy z obiektów składa się z wielu wielokątów, składających się na ręce, nogi, głowę. Im dokładniejszy model, tym więcej wielokątów. Schody zaczynają się wówczas, gdy chcemy dokładnie wiedzieć, w który wielokąt trafiła traceline. Można, naturalnie, to konkretnie obliczyć, tylko na miłość boską – po co? (A przy okazji jak to pięknie spowolni grę...).
Dlatego też programiści otaczają poszczególne części anatomiczne prostymi boksami, upraszczając sobie w ten sposób pracę. **W tym przypadku bowiem nie ma znaczenia to, czy trafisz w ucho, czy mały palec.** Program odniesie to do całego boksu(*) obejmującego dany obszar modelu, i np. w CS-ie jednym strzałem z magnum w stopę można zabić przeciwnika...

*(*) A dokładniej – **hitboksu**. Tak, to są właśnie owe słynne hitboksy, wałkowane np. przy recenzji Brothers in Arms.*

Zazwyczaj wygląda to tak, że w prostych strzelankach liczbę boksów ogranicza się do minimum. W bardziej wymagających, jak np. CS-ie, jest ich więcej. Czasami ma to komiczne skutki. Np. w początkowych wersjach CS-a, kiedy strzelało się do kucającego przeciwnika i trafiało w głowę, nie zabijało się go. Po prostu pudełko odpowiedzialne za ramię nachodziło na pudełko głowy. Rezultat był taki, że ci, co o tym wiedzieli, strzelali obok głowy, bo pudełko dla tej części było większe niż głowa modelu!

Trochę się rozpisałem. Na koniec rozprawy o broni i boksach warto dodać, że **tworząc broń, programiści skryptują ją podobnie jak AI wrogów**. Pistolet musi „wiedzieć", że po strzale trzeba się przeładować itp. Skrypty te są jednak o niebo prostsze niż napisanie AI nawet dla najgłupszego potwora...

Czyli co to znaczy, że w jakiejś grze nie ma hitboksów? To, że tak naprawdę CAŁY obiekt (w który strzelamy) jest albo jednym wielkim hitboksem, albo też liczba hitboksów jest bardzo ograniczona, co z kolei powoduje mało realistyczne symulacje trafień. Natomiast nie oznacza to, rzecz jasna, że w grze takowych hitboksów nie ma.

Animowane obiekty – modele postaci i potworów

U zarania dziejów występujące w grach FPS potwory/przeciwnicy humanoidalni byli rysowani ręcznie. Technika ta nie była zbyt skomplikowana. Wymagała trochę zdolności plastycznych, fantazji... i dobrego skanera. W czasach Dooma, Duke Nukema 3D, Rise of the Triad wykorzystywano już ręcznie wykonywane modele z gliny, zdjęcia ludzi czy proste modele 3D. Wszystkie one jednak służyły do tworzenia **sprite'ów, czyli płaskich przeciwników**. Tworzenie tychże nie trwało zbyt długo, stąd duża ich

Hitboksy nałożone na model postaci.

Ciasne korytarze w Doomie 3 to nie żadne budowanie atmosfery gry, tylko proste zminimalizowanie wymagań sprzętowych.

liczba i urozmaicenie we wczesnych grach FPS.

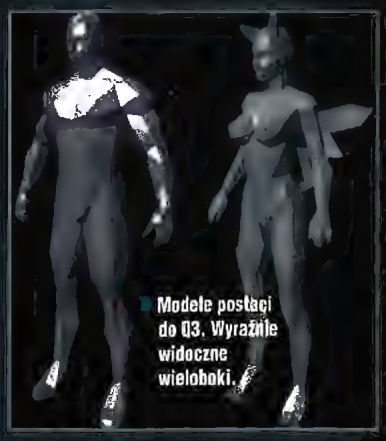
Milowym krokiem w tej kwestii było wprowadzenie modeli 3D. Pierwszą grą, w której je wykorzystano, był **Descent**, później **Quake**. (Bogiem a prawdą grubo przed Quake'iem krążyło demo gry zrobionej przez Rosjan; strzelałeś w niej do trójwymiarowego clowna, któremu odpadały poszczególne kończyny!) Podstawową zaletą tego rozwiązania była możliwość przyjrzenia się potworom z każdej strony. Naturalnie nie w jednej chwili (vide poprzedni tekst), ale był to ogromny krok naprzód w stosunku do czegoś, co wyglądało (i czasem nawet nim było) jak zeskanowy z kartki rysunek, animowany w paru klatkach.

Engine gry wprawiał postacie w ruch. Tym, jak poruszały się potwory, oraz tym, kiedy i co miały robić, sterowała AI. Wachlarz ruchów zaś ustalał artysta, który je animował. Stąd też **potwory mogły umierać tylko w określony sposób**. I nieważne, czy strzelałeś z boku, z góry czy z dołu. One i tak padały na twarz albo klękały. Jeżeli punkty życia spadły do zera, skrypt zmuszał engine do odegrania sekwencji śmierci, bez znaczenia na miejsce, w jakim się to działo.

Sprite'y – płaskie, spikselizowane na maksa... a swój urok miały.

Systemy realnej fizyki

Ale nawet ówczesne obiekty 3D, choć sprawiały takie wrażenie, nie poruszały się naturalnie. Rozwiązaniem okazały się animacje szkieletowe.



Modele postaci do Q3. Wyraźnie widoczne wieloboki.

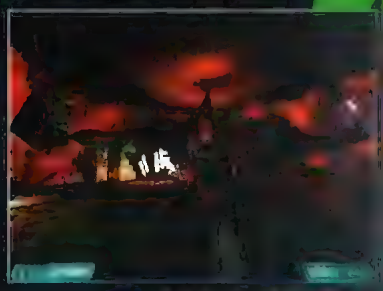
Ułatwiało to sprawę przede wszystkim animatorom. Dlaczego? Zanim pojawiły się animacje szkieletowe, artysta, który chciał, by potwór uniósł rękę, musiał osobno zaplanować fazy ruchu dla dłoni, przedramienia i ramienia. Kupa roboty. **W animacji szkieletowej wystarczy unieść dłoń, a cała ręka – połączona z dłonią czymś w rodzaju uproszczonego szkieletu – podąży za nią samodzielnie**. Proste i eleganckie.

Ale potwory dalej ginęły bez uwzględnienia praw fizyki. Sytuacja uległa zmianie wraz z pojawieniem się systemów jak **Karma** czy **Ragdoll Havok**. Wspólną cechą tego typu systemów jest **wprowadzenie odpowiednich wiązań do istniejących już animacji szkieletowych**. Wiązania te uniemożliwiają nieanatomiczne ruchy, jak na przykład obrót głowy o 180 stopni. Wprowadziły też pojęcie „rozkładu masy w modelu". I tak, martwe ciało wiszące na barierce jest zgięte wpół i do tego może z tej barierki spaść, jeśli to, co zwisa za barierką przeważy to, co nie zwisa. Tym niemniej **w grach nie zaobaczycie zachowania potwora, które nie byłoby wcześniej zdefiniowane** przez artystę. (Nie mylcie tego z oskryptowaniem – to zupełnie coś innego.)

Postać i jej szkielet.

To samo dotyczy większości animowanych obiektów w grach – samochodów, samolotów, a nawet rozwalanych szafek. A tak, tak. **Proces niszczenia czegokolwiek w grze nie jest generowany losowo**. Artysta wykonujący animacje ustala, w jaki sposób się to stanie. W tym momencie doszliśmy do dość ciekawej kwestii związanej z grami FPS. Mowa tu o pewnym braku konsekwencji. W niektórych tytułach mamy np. możliwość rozwalenia ściany, jak w np. Call of Duty, w tej samej grze ale w innej lokacji naparzając z granatnika nie możemy zniszczyć choćby drewnianych drzwi w takiej samej ścianie. Tu dają o sobie znać skrypty. Budujesz taką ścianę z dużej liczby klocków i piszesz skrypt, który uwzględnia to, że po strzale z granatnika mają się one rozsypać. Dobrym przykładem tak oskryptowanej animacji jest robiąca naprawdę wielkie wrażenie ściana z cegieł w piekle, w Doomie 3.

To jeden sposób, troszkę już przestarzały i budzący ironiczne komentarze graczy. Drugi bazuje na systemach Havok lub Karma. Elementy modelu są tu połączone odpowiednimi **więzami**. Ale nie takimi jak w modelach postaci, tylko **więzami, które określają ich mocowanie między sobą**. Wiem, że brzmi to niejasno, ale odwołajmy się do jakiegoś przykładu. Weźmy na przykład wózek w Painkilerze.



Efektowne... ale to tylko skrypt, nie „prawdziwa" fizyka.

Jeśli go pchnąć, toczy się. Elementy tworzące ten wózek są zależne jeden od drugiego i kiedy poruszają się koła, przemieszcza się oś, a za nią buda – **to jest złożenie**. Każda z desek wózka jest połączona z drugą na sztywno, tak więc poszczególne z nich nie mogą się przemieszczać względem siebie. Ale to i tak zaledwie szczypta tego, o czym dowiecie się za chwilę. Havok umożliwia nadanie więzom jeszcze jednej cechy – **kiedy mają puścić**. Jeżeli strzelisz do wózka z granata, ten nieznacznie się potoczy. Jeśli strzelisz w stojącą obok beczkę, po jej wybuchu wózek rozsypie się na kawałki. Z podobnymi rzeczami zetkniemy się w HL2. Doom 3 pod tym względem leży. Oba systemy są dosyć drogie, ale jak widać – próba samodzielnego ich zrobienia rzadko kiedy daje równie dobre rezultaty. Stąd w D3 nie rozwalisz ani szafki, ani regału, chyba że... zostało to oskryptowane. Smutne, ale prawdziwe.

Tu przyszedł czas na dygresję. Są już engine'y gier, które umożliwiają naprawdę realistyczne zachowanie się przedmiotów. Wyjdę tu poza

kanon FPS-ów i wspomnę o silniku gry **Silent Storm**, dzięki któremu możesz w niej zniszczyć w zasadzie wszystko, co jest do zniszczenia. Nie ma oczywiście szansy, by z pistoletu rozwalić czołg, ale już np. możliwe jest, by za pomocą karabinu maszynowego... zniszczyć budynek. Jak? Ostrzeliwując odpowiednio długo jego ścianę nośną. Po wystrzeleniu odpowiednio dużej ilości ołowiu ściana się rozsypuje, a z nią cały (pozbawiony oparcia) budynek.

I tu pytanie: czy autor engine'u to przewidział? Tzn. to, że zniszczymy daną ścianę za pomocą takiej, a nie innej, broni? Wątpię. To by musiały być miliardy (!) skryptów. Totalnie bez sensu. Jak to zatem zrobił? Po prostu ZDEFINIOWAŁ elementy tego świata, jak np. zdolność penetracji pocisków z każdej broni, odporność elementów tworzących budynek na ostrzał, parametry nośne ściany etc.

Reszta jest już tylko tego konsekwencją. Strzelasz w ścianę. Program sprawdza, czy pociski w ogóle mogą ją spenetrować. Mogą. To teraz oblicza (wedle zdefiniowanego wcześniej wzorca) wytrzymałość ściany po kolejnych trafieniach z danej broni. W momencie gdy jest ona niższa od krytycznej – ściana się rozsypuje, a reszta budynku (połączona więzami) idzie grzecznie w jej ślady. Dodam, że sprawa jest duuużo bardziej złożona, niż ją przedstawiłem – ale chciałem wam tylko pokazać różnicę pomiędzy skryptami (czyli ściśle „mechanicznie" odgrywanymi scenkami, z góry zaplanowanymi, na które gracz nie ma żadnego wpływu) i nowszymi metodami, dającymi znacznie większe złudzenie realizmu. *[W numerze jest recenzja gry Hammer & Sickle, bazującej na engine'ie SS, tam odsyłamy zainteresowanych – redakcja.]*

A może jest inny sposób?

Nie myśl sobie, czytelniku, że to koniec. To, o czym teraz przeczytasz, jest jak ujawnianie szczegółów na temat tajnych prototypów samochodów, o których niewiele wiadomo i których być może nigdy nie zobaczysz. **W zasadzie każdy sposób przedstawienia rozwałki czegokolwiek w grach nie jest naturalny – jest bowiem w ten czy inny sposób wcześniej zaprogramowany.** Nawet w przypadku systemu Havok elementy, które będą się rozpadać, trzeba zamodelować i odpowiednio powiązać. Niestety ta niedogodność związana jest ze sposobem, w jaki współcześnie generuje się grafikę 3D. Mowa tu o **poligonach (lub polygonach) – trójkątach, z których zbudowane są modele.**

Model to tak naprawdę siatka stworzona z małych trójkątów. Nie wchodząc w szczegóły – tak jest po prostu łatwiej, ale nie realistyczniej. Takiej siatki nie można rozwalić. Nie znaczy to, że nie da się inaczej – jest bowiem zupełnie inny sposób. Czeka na swój dzień. Zapewne nikt z was, a może niewielu, słyszało o terminie **Voxel. Voxel to w najprostszym ujęciu piksel, który ma objętość.** Taki voxel sam w sobie jest już przestrzenny. Jeżeli na przykład stworzy się kulę z tych elementów, będzie ona wypełniona. Po strzale w nią rozpadnie się na tyle kawałków, na ile to zaplanują programiści. To samo z każdym innym obiektem.

Jak na razie technologia ta zajmuje uwagę maniaków i eksperymentatorów. Bez wsparcia ze strony największych producentów sprzętu nie może się jednak rozwijać. Powód jest ten sam, co w przypadku samochodów. Już dawno powinny być napędzane czymś innym niż benzyna. Ale po co, ktoś spyta? Wszystkim, tylko nie użytkownikom, zależy, aby klepać to, co już jest i ściemniać, że oto mamy najnowsze rozwiązanie. Jest to jedna wielka ściema. Na technologię voxeli przyjdzie nam troszeczkę poczekać. Nie jest to oczywiście przesądzone, ale mogą się one stać przełomem – na razie są za wolne, aby zrobić na ich podstawie grę w stylu Dooma 3.

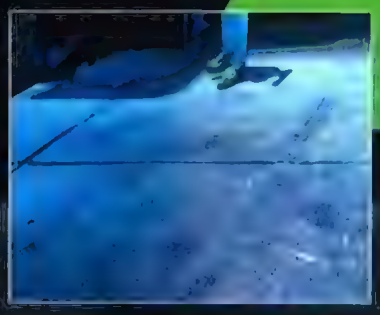
[Dodajmy, że w pradawnych czasach, gdy królował 386, robiono już gierki na voxelach – np. Commanche. A i pierwsze edycje Delta Force były tak realizowane. Ale z różnych przyczyn technologia ta została w grach zarzucona – po prostu wprowadzenie akceleratorów grafiki sprawiło, że dużo prościej i szybciej (co oznaczało: taniej) stworzyć grafikę 3D za pomocą polygonów, która w dodatku, dzięki akceleratorom, dużo lepiej wyglądała – dop. redakcji.]

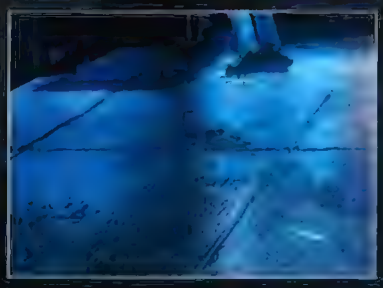
Te i inne sposoby to jednak tylko część zdarzeń, jakie napotkacie w rzeczywistości. **Mechanika płynów, cząstek, wiatru itp. to przyszłość gier.** Symulowanie tych zjawisk jest niezwykle trudne i czasochłonne. Programy CAD korzystają w tym celu z techniki zwanej **MES – Metoda Elementów Skończonych**. Polega ona na tym, że model zbudowany jest z siatki drobnych elementów – trójkątów i prostokątów. Kiedy zatem model obciążony jest dużym ciężarem, zacznie się wyginać. Ba! Program określi nawet, o ile milimetrów się wygnie. Koncerny samochodowe wykorzystują tę technikę przy symulacji zderzeń samochodów. Trwa to jednak dni, a czasem tygodnie, i to z wykorzystaniem naprawdę potężnych maszyn, przy których nasze PC wyglądają jak kosiarki do trawy przy Abramsie. Ale i ta technologia, znając życie, za jakieś 10 lat będzie w grach standardem.

Optymalizacja gier

Uff! No, to by było tyle o rozwalaniu w grach. Następną kwestią jest szeroko rozumiana **optymalizacja gier i minimalizowanie ich wymagań.** Znamy gry, które pokazują to i owo, nie skacząc przy tym tak jak pozostałe. To zaś jest częściowo zasługą sprawnie napisanego engine'u.

A kto robi jedne z lepszych engine'ów? Odpowiedź: id Software! Jak oni to robią? Na szczegółowe wyjaśnienia poczekajcie do tekstu „Technologie id" mojego autorstwa. (Nie ma to jak jawna reklama, która jest czymś dużo szlachetniejszym od cichcem przemycanej kryptoreklamy...)





HL2 – mniej i więcej detali.

Na razie wytłumaczmy jedno. **Dobry engine to jedno, dobra optymalizacja – drugie.** Niezłym tego przykładem jest wspominany wcześniej Doom 3. **Te ciasne korytarze to nie żadne budowanie atmosfery gry, tylko proste zminimalizowanie jej wymagań.** Małe pomieszczenie = mało cieni. Mało cieni = mało liczenia. Jestem pewien, że Carmack programował Dooma pod możliwości GF 4200 czy Radka 9600. I tak sobie myślę, że wypuszczenie nowego dziecka id razem z nowymi GF 6800 nie było przypadkiem. Raczej celowym marketingowym działaniem *„kup nową grę i nową kartę, bez której ta nie pójdzie jak trzeba, a która szczęśliwym trafem właśnie trafiła do sklepów"*... :/ No ale nie zagłębiajmy się w marketing, bo niczego miłego nie wywęszymy. Wróćmy do technikaliów.

Następnym elementem zastosowanym w D3 do zbicia wymagań są... drzwi. Kto grał, ten wie, że drzwi pojawiają się tu co chwilę. Otwartych przestrzeni jest jak na lekarstwo. Po co to wszystko? Ano po to, by zredukować liczbę wielokątów przeznaczonych na pomieszczenie do minimum. Do tego jak się ograniczy oświetlenie i puści gadkę (dzięki czemu będzie strasznie i klimatycznie), **gierka pójdzie nawet na GF3!**

Panowie z Valve robią zresztą podobnie. W HL2 na niskich detalach niektóre elementy z większej odległości nie są widoczne. Dopiero kiedy się podejdzie bliżej, te zaczynają się pojawiać. Jeżeli dorzuci się do tego jeszcze mgłę, która np. w Chrome'ie (choć nie tylko) jest dość powszechnym zjawiskiem (znakomicie redukuje liczbę polygonów), macie już w ręku parę typowych sztuczek twórców.

Ale to nie koniec pomysłowości programistów. Następnym sposobem na optymalizację wymagań gry jest wykorzystanie techniki zwanej **LOD – Level of Detail**. Mniej więcej chodzi o to, by niezauważenie dla gracza skubnąć grafikę zyskując parę klatek animacji więcej. Patent polega na tym – **to, co blisko, jest wyraźne, to, co daleko, nie musi już takie być.** I tak np. jadący z daleka samochód jest zupełnie inny od tego, który stoi 3 metry od gracza. Jest to już zupełnie inny model.

Robi się to na dwa sposoby. Po pierwsze – w zależności od odległości przygotowuje się różne wersje danego modelu. Drugi sposób to wykorzystanie specjalnych algorytmów, które skalują model. No, to jest ciut trudniejsze do napisania, za to mniej pamięcio- i dysko-żerne. Jeżeli jeszcze dla uproszczenia model podzielimy na części, to kiedy będzie się on wychylał np. zza drzwi, engine będzie ukrywał to, co niewidoczne...

Modyfikacje

FPS-y nie byłyby tym, czym teraz są, bez możliwości modyfikacji istniejących tworzenia nowych poziomów. Każdy znany tytuł ma tzw. „scenę" zapalonych graczy, którzy tworzą coraz to nowe mody. Jedną z najbardziej rozrośniętych jest ta Unreala. Liczba i różnorodność tworzonych tu modyfikacji jest przeogromna. Prawie codziennie ukazuje się coś nowego. I nie chodzi tylko o proste poziomy, ale o całe misje lub zupełnie nowe gry oparte na engine'ie Unreala.

Kolejnymi liczebnymi i popularnymi scenami są te Quake'a i Dooma 3. Obie mają wielu fanów i wspaniałe zaplecze tutorialii, helpów, pomocy, nie mówiąc o forach, na których przy odrobinie cierpliwości jesteście się w stanie dowiedzieć wszystkiego. I nie bez kozery każdy szanujący się producent wraz z grą dostarcza oprogramowanie do jej modyfikowania. **To po prostu się opłaca.** Raz, że żywotność gry się wydłuża, dwa, że sami gracze dbają o jej rozwój, tworząc np. ładniejsze modele, efektowniejsze tekstury itd. Firmy zresztą czujnie obserwują rynek „modelarski" i często najlepsi amatorscy twórcy są werbowani do zawodowych teamów developerskich. Zdarza się też, że firma wydaje jakąś szczególnie efektowną modyfikację czy totalną konwersję (*) pod własnym logo.

Totalna konwersja Q3 – akcja w universum Gundam. Poznalibyście starego Kłaka? :)

(*) Modyfikacja całkowicie odmieniająca wygląd gry – np. przeniesienie akcji Quake'a w realia średniowiecznej Japonii, z podmianą shamblerów na samurajów etc.

Przyszłość

Gry FPS były, są i będą koniem pociągowym giercowego showbiznesu *(a fakt, że w zeszłym roku najlepiej sprzedającą się grą na PC był nie FEAR, Q4, Battlefield 2 czy Call of Duty 2, a... World of Warcraft, tylko potwierdza tę regułę – dop. redakcji)*. **Są i będą siłą wymuszającą nowe technologie i podnoszącą wymagania systemowe.** Twórcy gier FPS zaś nie zrezygnują ze sztuczek, jakimi mamią graczy. Dalej będą obiecywać wiele ukrywając perfidnie obejścia problemu – to pewne.

Uuuuu...nreal 3 Engine

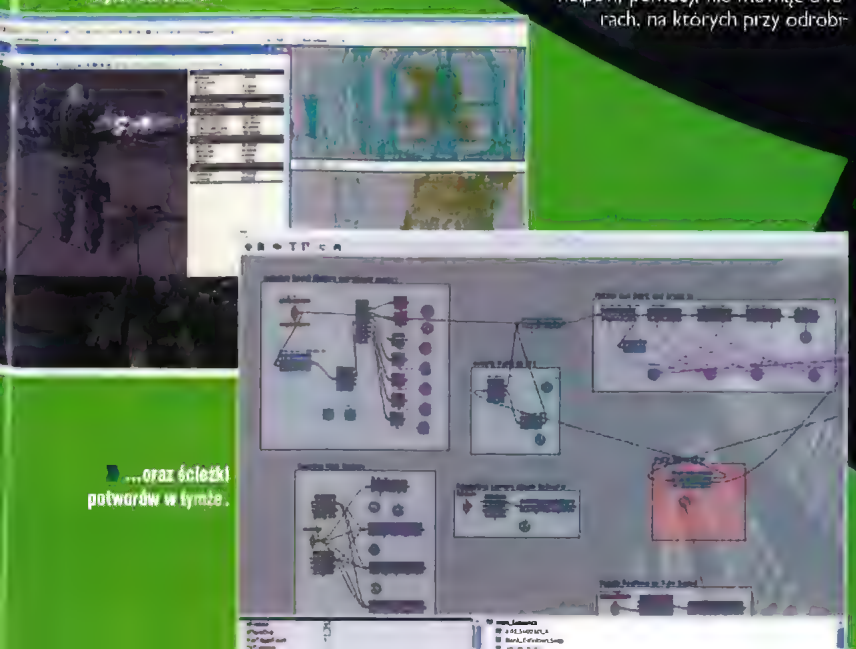
Widać jednak jasną gwiazdkę zmian na horyzoncie. Jest nią **Unreal3 Engine. Będzie on środowiskiem, w którym od podstaw można tworzyć grę. Nie tylko mapę, ale także cut-scenki, tekstury itp.** Ponadto U3 wprowadza nowe narzędzia edytorskie. Pamiętacie tworzenie mechanizmów albo zdarzeń – skrypty lub triggery. W U3 ma to być zastąpione intuicyjnymi funkcjami, np. jeżeli chcesz, aby dany potwór coś robił lub koła zębate obracały się względem siebie, po prostu je zaznaczysz, wybierzesz odpowiednią funkcję i już. U3 ma ułatwić i skrócić czas tworzenia gier do minimum.

The End!

Podsumowując ten dość spory materiał chciałbym, aby podczas grania w jakiś tytuł każdy z was spróbował wyłapać, jakim akurat trikiem posłużyli się twórcy. **Myślę, że teraz wiele dziwnych zachowań postaci w grze (i ją samą) ujrzycie w zupełnie nowym świetle.**

Zachęcam też, by **choć raz spróbować zrobić własną mapę do jakiejś gry.** Daję słowo każdemu, kto tego spróbuje, że od razu nabierze odrobiny szacunku do tych panów, o których można poczytać w Creditsach. A ile przy tym zabawy! **ICDA**

Edytor Unreala 3...



...oraz ścieżki potworów w tymże.

Na początek mały test: zgadnijcie, które to już wydanie KMG? Otóż... Dwudzieste! Sam nie mogę w to uwierzyć, kawał czasu! Z tej okazji dzisiaj w kąciku sam sport.

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3230, 6820, NGage

Który, jak wiadomo, niejedno ma imię. Tu macie reprezentantów bardzo zróżnicowanych dziedzin – każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę http://kmg.cdaction.pl, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl. Każdy ma szansę się pojawić w tym dziale. Aby ściągnąć gry, kody wysyłajcie pod numer 7570, jeśli cena gry wynosi 6,10 zł, oraz 7965, jeżeli 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP. Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego operatora należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.

Autor: KaBel

Player's Lounge Darts

Gra zarówno dla miłośników tej „pubowej" gry, jak i początkujących. Daje możliwość udziału w 7 konkurencjach (np. znane 301/501 czy Round, lecz także zupełnie nowe: Killer, Cricket, Halve It czy Football). Dostępna jest pojedyncza gra (do wyboru jeden z siedmiu graczy „komputerowych"), multiplayer (graz przyjaciółmi – do ośmiu graczy! – na jednym telefonie) i turniej. W tym ostatnim musimy po kolei pokonać każdego zawodnika w pubie (każdy specjalizuje się w innej konkurencji).

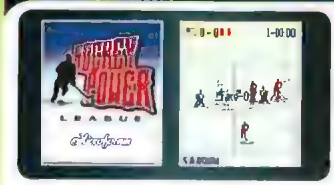
Sterowanie nie jest trudne. Przy każdym rzucie na dole i z lewej strony ekranu przesuwają się dwa paski. Ich końce oznaczają miejsce, do którego trafimy, ale... Jest jeszcze jeden (pokazuje się po zatrzymaniu wcześniejszych), który pokazuje siłę naszego rzutu. Gra jest bardzo dobra pod względem graficznym i ma dużą grywalność. Co do muzyki – nie jest potrzebna i niektórym może czasem przeszkadzać, dlatego ja gram bez niej. Szczerze polecam! :)

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 4+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.042030 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA V180, V220, V300, V500, V525, V600; SIEMENS C65, CX65; SONY-ERICSSON T610, T630, K700I, K700, K750I, K500

Autor: Night Mare



Hockey Power League

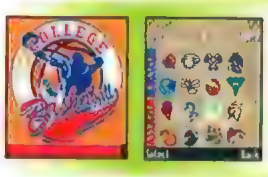
Chyba pierwszy hokej na komórce, jaki do tej pory widziałem. I do tego całkiem niezły. Do wyboru masz osiem drużyn, dwa tryby zabawy (pojedynczy mecz i Power Cup), sporo poziomów trudności oraz możliwość edytowania zawodników. Nieźle jak na początek. Sam mecz zaś obserwujesz z boku i lekko z góry, co daje niezły obraz boiska. Najciekawsze jest tu jednak sterowanie – wszystkie czynności wykonujesz za pomocą przycisków kierunkowych (lub odpowiednich numerycznych) oraz jednego odpowiedzialnego za akcję. W zależności od podświetlenia zawodnika, wykonuje on inną czynność. Sprawdza się to całkiem nieźle. Akcja nie jest zbyt szybka, ale w sam raz, by się na początku nie pogubić. W sumie polecam.

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.038834 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS CX65, MOTOROLA V300, V500, V600

Autor: Night Mare



College Basketball

Siostra prezentowanego powyżej hokeja (zresztą obie gry zostały zrobione przez tę samą firmę, Microforum). Tu jednak do dyspozycji masz już 16 drużyn, każda charakteryzowana gwiazdkami świadczącymi o jej klasie. System sterowania i widok kamery są identyczne jak w przypadku hokeja, choć rozgrywka z przyczyn oczywistych wygląda inaczej. Wciąż do dyspozycji jest tylko jeden przycisk akcji, ale z racji złożoności gry można za jego pomocą wykonywać więcej czynności. Podania, zbiórki, rzuty za 3, wsady – ogólnie żaden fan kosza nie powinien narzekać. Początkowo niektórym może sprawić drobny kłopot sterowanie, gdyż przy podawaniu trzeba zwracać uwagę na siłę. Całkiem ciekawe rozwiązanie.

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 4

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.038833 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS C65, CX65, MOTOROLA V300, V500, V600

Autor: Night Mare

KO Kickboxing

Dla ludzi, którzy czasem mają ochotę ponaparzać kogoś po pysku. Niestety granie w KO Kickboxing nie jest najlepszym rozwiązaniem w takim przypadku. Gra oferuje cztery walki, w których zmierzysz się z coraz lepszymi zawodnikami. Na każdy pojedynek masz 90 sekund, choć mnie się nie zdarzyło, żeby jakiś nie skończył się przed czasem – nazwa gry zobowiązuje. To, co najbardziej mi przeszkadzało, to ubóstwo sterowania. Do dyspozycji masz jeden cios i jedno kopnięcie, które wykonujesz różnym przyciskami, w zależności od tego, z której strony ringu się znajdujesz. Do tego jest jeszcze wycofanie się, pełniące funkcję bloku. Nie wiem – może ja jestem za głupi na to, ale wszystkie walki kończyły się naparzaniem w dwa przyciski i cichym życzeniem, że może to przeciwnik padnie pierwszy...

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 3-

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.038835 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, MC60, C60; MOTOROLA T720

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).

POLI MONO REAL nr 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

SUPER NOWOŚCI!!!

	POLI	MONO	REAL
"Welcome to the City"	BXNP0999	BXNZN1341	
"Original Theme Nokia Tones"	BXNP1001	BXNZN1343	
"Jest mi z tym przeczekaniem"	BXNP1004	BXNZN1345	
"Ole"	BXNP1009	BXNZN1347	
"Ave Generation"	BXNP1010	BXNZN1348	
"La Camisa Negra"	BXNP0996	BXNZN1338	
"Wish dem Monsters"	BXNP0985	BXNZN1318	
"Ich Will Euch Tanzen"	[illegible]	[illegible]	
"Hey Boy"	BXNP0987	BXNZN1320	
"Sexy"	[illegible]	[illegible]	
"Sexy"	BXNP0997	BXNZN1340	
"Ole Ola"	[illegible]	BXNZN1313	
"Ola La La"	BXNP0998	BXNZN1339	
"Problem"	BXNP1011	BXNZN1352	

HITY	POLI	MONO	REAL
"My Life"	BXNP0966	BXNZN1317	BXNU0234
"Hung Up"	BXNP0965	BXNZN1301	BXNU0210
"Jumps"	BXNP0952	BXNZN1295	BXNU0209
"Ay Ko Corrido"	BXNP0948	BXNZN1300	BXNU0212
"[illegible]"	BXNP0957	BXNZN1298	BXNU0211
"Feel F"	BXNP0944	BXNZN1225	BXNU0163
"Don't Care"	BXNP0955	BXNZN1296	BXNU0235
"Nie mówię, że to nie ..."	BXNP0912	BXNZN1287	BXNU0207
"Kiss Me"	BXNP0947	BXNZN1286	BXNU0208
"Club Tropicana"	BXNP0894	BXNZN1259	BXNU0119
"Where Do I Are Up?"	BXNP0908	BXNZN1288	BXNU0184
"Don't Cha"	BXNP0852	BXNZN1220	BXNU0118
"Bad Bad Me"	BXNP0935	BXNZN1231	BXNU0159
"You Give Love A Bad Name"	BXNP0882	BXNZN1232	BXNU0110
"We Heart Us"	BXNP0889	BXNZN1279	BXNU0115
"Jank pokoju"	BXNP0843	BXNZN1224	BXNU0106
"Mamma Mia"	BXNP0848	BXNZN1221	BXNU0108
"Put Your Hands Up In The Air"	BXNP0821	BXNZN1205	BXNU0095
"Wy nam śmiało ciało"	BXNP0839	BXNZN1223	BXNU0105
"What a Feeling"	BXNP0796	BXNZN1192	BXNU0096
"Sexy Night"	BXNP0791	BXNZN1187	BXNU0083
"Candy Shop"	BXNP0698	BXNZN1125	BXNU0081
"Lollipop"	BXNP0764	BXNZN1168	BXNU0093
"One Night In Bangkok"	BXNP0763	BXNZN1169	BXNU0102
"Feel Good Inc."	BXNP0740	BXNZN1158	BXNU0091
"Don't Lie"	BXNP0819	BXNZN1212	BXNU0098
"Put A Plank With My Heart"	BXNP0726	BXNZN1147	BXNU0090
"Jedna na milion"	BXNP0705	BXNZN1128	BXNU0085
"Bez Boro"	BXNP0752	BXNZN1151	BXNU0034
"The Sound Of San Francisco"	BXNP0754	BXNZN1153	BXNU0044
"Y.M.C.A."	BXNP0831	BXNZN1195	BXNU0088
"Call on Me"	BXNP0589	BXNZN1034	BXNU0080
"Digital Touch"	BXNP0445	BXNZN1071	BXNU0074
"Someday"	BXNP0795	BXNZN1191	BXNU0092
"Wo je Boralo"	BXNP0686	BXNZN1138	BXNU0231
"Jej zrzone oczy"	BXNP0597	BXNZN1036	BXNU0036
"Pump It Up"	BXNP0557	BXNZN1015	BXNU0045
"Here I Go Again"	BXNP0471	BXNZN0986	BXNU0084
"Hold It Or Love It"	BXNP0748	BXNZN1165	BXNU0162
"Foxtrot Uniform Charlie Kilo"	BXNP0862	BXNZN1256	BXNU0158
"Tak Czekam"	BXNP0840	BXNZN1215	BXNU0161

POLSKI HIP-HOP	POLI	MONO	REAL M.
"Pomiętasz" Verbo	BXNP0697	BXNZN1122	BXNU0121
"Zrób lekoj się mną" Verbo	BXNP0932	BXNZN1285	BXNU0186
"Zamsyn" Kaczy lest Mezo	BXNP0895	BXNZN1248	BXNU0122
"Halo kochanie" Doniu	BXNP0730	BXNZN1148	BXNU0123
"Przestrzeń" Doniu	BXNP0615	BXNZN1053	BXNU0124
"Po zdzenia" Jeden Osiem L	BXNP0470	BXNZN1242	BXNU0126
"Lepsze Kiedy" Mezo & Kasia Wilk	BXNP0897	BXNZN1243	BXNU0127
"Sperki" Ascetoholic	BXNP0297	BXNZN0907	BXNU0128
"Pamiętasz" Jeden Osiem L	BXNP0739	BXNZN0938	BXNU0129
"Rendez Vous" Liber Doniu Kombi	BXNP0898	BXNZN1245	BXNU0131
"Skrzynki skarbów" Verbo	BXNP0990	BXNZN1247	BXNU0135
"Anielo" Mezo	BXNP0300	BXNZN1248	BXNU0136
"Wielkie" Ascetoholic	BXNP0297	BXNZN0905	BXNU0148
"Buckaj" Doniu	BXNP0700	BXNZN1125	BXNU0152
"Ciągle" Mezo & Toba	BXNP0707	BXNZN1258	BXNU0156
"Tenczas" Verbo	BXNP0943	BXNZN1302	BXNU0199
"Ten Jeden" Fisz	BXNP0992	BXNZN1162	BXNU0244
"Kochamo Polskę" O.S.T.R.	BXNP0301	BXNZN1336	BXNU0242
"Kamer" O.S.T.R.	BXNP0789	BXNZN1337	BXNU0245
"Dla Mamy Hiphop" O.S.T.R.	BXNP0632	BXNZN1087	BXNU0241
"Wielkie" Koder2	BXNP0975	BXNZN1305	BXNU0215
"Kolory ponad kaliwy" Koder2	BXNP0435	BXNZN0982	BXNU0216
"Flexip" Flexip	BXNP0973	BXNZN1307	BXNU0218
"Macha śmierć" Mes	BXNP0972	BXNZN1308	BXNU0219
"Dziękuję (czy otwarte 2)" Koder2	BXNP0561	BXNZN1316	BXNU0221
"Szukam tego hajsu" Flexip	BXNP0968	BXNZN1313	BXNU0224
"Nie wes w rzeczywistości" WWO	BXNP0953	BXNZN1278	BXNU0187
"Wiemy co mówimy" WWO	BXNP0934	BXNZN1276	BXNU0188
"Kochcesz" WWO	BXNP0936	BXNZN1278	BXNU0190
"Nie boję się zmiany na lepsze" WWO	BXNP0937	BXNZN1279	BXNU0191
"Dobre wszystko" WWO	BXNP0938	BXNZN1280	BXNU0192
"Minorum Gentium" WWO	BXNP0939	BXNZN1281	BXNU0193
"Kolory rade" WWO	BXNP0941	BXNZN1283	BXNU0195
"Sen" WWO	BXNP0474	BXNZN2474	BXNU0197
"Jest to" Hemp Gru	BXNP0944	BXNZN1290	BXNU0206
"Jomi swój" Hemp Gru	BXNP0945	BXNZN1291	BXNU0204
"Z Warszawy" Hemp Gru	BXNP0946	BXNZN1292	BXNU0205
"Bowu Baku potego" WSZ & CNE	BXNP0916	BXNZN1259	BXNU0164
"Mały rap" WSZ & CNE	BXNP0918	BXNZN1261	BXNU0166
"Jeszcze raz" WSZ & CNE	BXNP0919	BXNZN1262	BXNU0167
"Gangsterka" WSZ & CNE	BXNP0921	BXNZN1264	BXNU0169
"Co Cię boli ?!" Pejo	BXNP0682	BXNZN1322	BXNU0227
"Pełnią zagłady" Pejo	BXNP0984	BXNZN1323	BXNU0228
"Ciucha noc" Pejo	BXNP0304	BXNZN1324	BXNU0229
"Nieważki świat" Pejo	BXNP0457	BXNZN1325	BXNU0230
"Moi rap, moja rzeczywistość" Pejo	BXNP0981	BXNZN1326	BXNU0231
"Przeczesuję bledę" Pejo	BXNP0980	BXNZN1327	BXNU0232

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wybrany SMS pod numer 72950 w treści wpisujesz kod wybranego dzwonka, np. BXNP0922

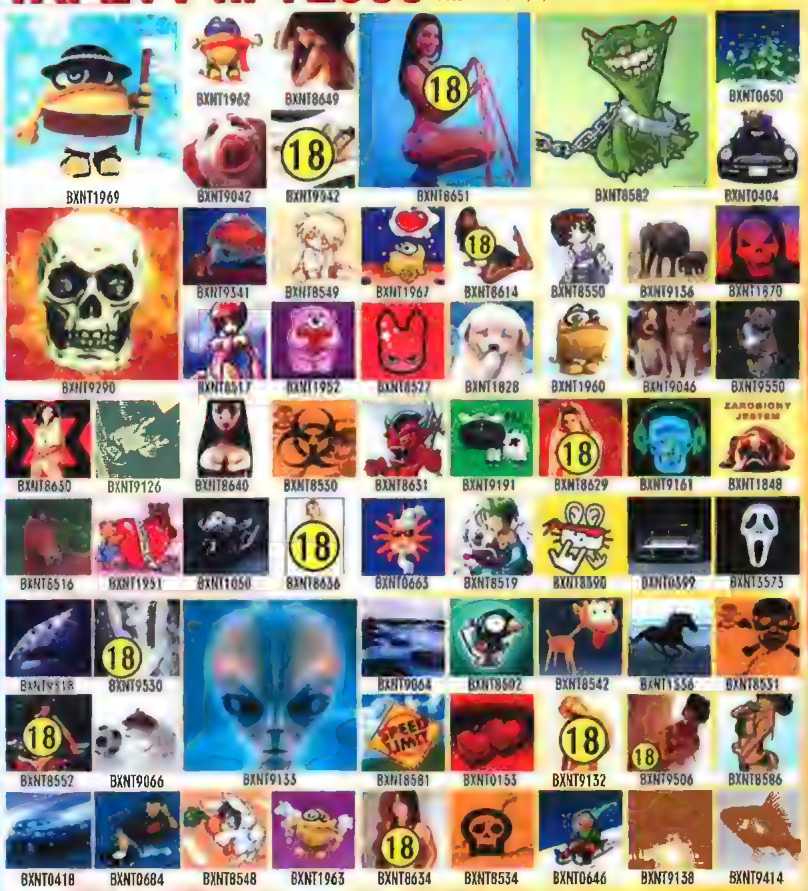
DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wybrany SMS pod kod pod nr 72950 – Nokia – prefiks kod np. BXNZN1270 – Sony Ericsson – wiersz ZN w kodzie z kodem zamiast na ZE np. BXNZ1270 – Siemens – wiersz ZN w kodzie z kodem zamiast na ZS np. BXNS1270 – Motorola – wiersz ZN w kodzie z kodem zamiast na ZM np. BXNM1270

SUPER GADŻETY NA TWOJĄ KOMÓRKĘ 2,44 zł

wap.papla.pl
www.papla.pl

TAPETY nr 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto



ANIMACJE tylko 2,44 zł NR 72950

KAMASUTRA

To wiedza przyda Ci się wcześniej niż myślisz. Sięgnij na komórkę Kamasutrę z obrazkami z opisami!

Wyślij SMS o treści BXNJKAMA pod numer nr 72950

Dostępne dla: NOKIA (wyśw. kolor) SIEMENS: S55, M55, SL55, C60, MC60, MOTOROLA: T720, T722, SONY ER: T630, T610

GRY JAVA

już od 2,44 zł

TRUE TONE

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE / REAL MUSIC (obsługujących formaty mp3 lub amr)

Chłopcy	BXNU0102	Wspólnie komendy	BXNU0245
Wolnego się stanie	BXNU0104	Dzieciaki do BOMB	BXNU0240
Kobiecie dawny podane 17	BXNU0121	Muzyczne z homary	BXNU0230
Wolnego będzie dzisiaj pokoju	BXNU0172	Tarzan	BXNU0227
Bolszoje chemiczka	BXNU0109	Muzyczne z News	BXNU0235
Wolnego spory	BXNU0229	Alarm pobierany	BXNU0008
YMCA	BXNU0147	Pozory	BXNU0058
Dzwięki z Dzwiękami	BXNU0241	Gray wolo Sierra	BXNU0098
Zamkniętne bolno	BXNU0245	Pick Up The Phone Dammit!	BXNU0011
Zwykłe dzwonki	BXNU0212	Przedszkolny alarm	BXNU0001
Wykrzyczenie niezgodne	BXNU0292	Mój pierścionczyk	BXNU0005
Dzwony kot	BXNU0004	Wdzięczne bandito	BXNU0006
Dzwiękowy dzwonek	BXNU0256	Stary budzik	BXNU0007
Wesołe kolejki	BXNU0242	Alarm pobierany	BXNU0008
Szalone odgłosy z kreskówki	BXNU0277	Odgłosy gumiaty	BXNU0012
Wielkanocne spory	BXNU0275	Sprzątaczka pieczątki	BXNU0017
Elektryczny dzwonek	BXNU0358	Komunizacja robotki	BXNU0019
Dzwonek wybranego numeru	BXNU0289	Pierwsze odgłosy	BXNU0024
Ze dzwonem wschodnia	BXNU0390	Deszczowy dzień	BXNU0028
Dzwonek radio	BXNU0398	Bongos	BXNU0034
Odkrywanie do starto rakiety	BXNU0403	Rozpucha	BXNU0043
Apollo 11 Beautiful Job	BXNU0404	Miejsy	BXNU0047
Indiańskie szmery	BXNU0405	Muuuuuu	BXNU0057
Dzwonczący dzwon	BXNU0430	Dzwonczący jelenie	BXNU0060
Kangurzyn przyczaiło	BXNU0433	Stare gołębie	BXNU0066
Dzwonczący radio	BXNU0438	Kosa	BXNU0070
Sarna	BXNU0439	Ryczący lew	BXNU0090
Dzwonczące dzwonki Mary	BXNU0454	Dzwon	BXNU0106
Dzwonek rowerowy	BXNU0135	Podsłone dziecko	BXNU0108
Dzwonek	BXNU0138	Strzelanie	BXNU0114
Sowa	BXNU0155	Rejestrator pracy serca	BXNU0117

REAL MUSIC oraz TRUE TONE są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V304, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, C65i, C67i, M65, S65; Sony Ericsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: BXNU8102

Jak pobrać na telefon?
Jak wysłać komuś na telefon

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | CZTERY RAZY „NAJ-"!

W tym numerze mamy cztery gry, które określimy przedrostkiem „naj-": Cave Story (najlepsza), Dim (najtrudniejsza), Down!! (najprostszy pomysł) i ORF-Ski Challenge 2006 (najbardziej profesjonalna).

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, nadsyłajcie propozycje pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

CAVE STORY

Tak dobrej produkcji freeware nie widziałem już dawno. Jest to **klasyczna dwuwymiarowa strzelanka z elementami cRPG.** Fabuła Cave Story zainteresuje zarówno najmłodszych, jak i już bardziej dojrzałych graczy.

Mangową grafiką opowiada się nam historię zagubionego żołnierza, który od pomocy udzielanej pewnej wiosce przechodzi do wyborów mających wpływ na losy całego świata. Trzy różne zakończenia to element wyróżniający ten tytuł spośród wielu innych. Dodatkowo podczas samej zabawy nasz bohater będzie zmuszony wielokrotnie podejmować decyzje mające niemały wpływ na fabułę. Jak na prostą strzelankę to naprawdę dużo.

Przejście Cave Story to parę godzin wspaniałej zabawy, chociaż o nadmiernej prostocie mówić tu nie można. Podczas swojej przygody stawimy czoło najprzeróżniejszym wrogom – od zwykłych robotów aż po smoczyce. Na początku do obrony będziemy mieli tylko pistolet, ale stosunkowo szybko zakosztujemy potęgi m.in. wyrzutni rakiet, generatora kul ognia i karabinu maszynowego.

Polecam i... uciekam grać: http://cdaction.pl/?x=106.

DOWN!!

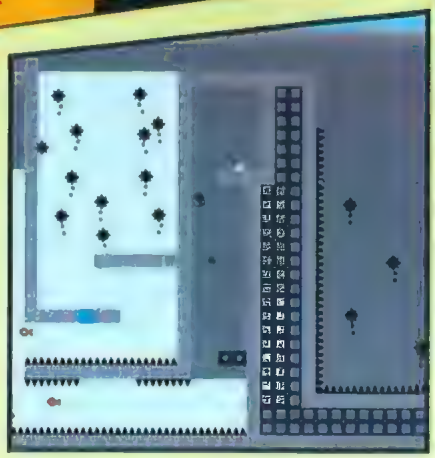
Autorem recenzji jest czytelnik: Artur „artek_ap" Pukło.

To nieskomplikowana gra, wręcz idealny przerywnik między poważnymi produkcjami. **Zabawa polega na zeskakiwaniu małym ludzikiem po platformach w dół planszy.** Im dostajemy się głębiej, tym zdobywamy więcej punktów. Po drodze zbieramy różne bonusy, które pomagają lub przeszkadzają naszemu bohaterowi w wykonaniu zadania. Najprzydatniejszymi z nich są spadochron (zwalnia tempo spadania w dół) oraz gwiazdka dająca nietykalność. Część platform jest kolczasta i upadek na nie kończy się zmniejszeniem naszego paska z życiem.

Pod względem graficznym Down!! prezentuje się po prostu kiepsko. Jednak przy tak wysokiej grywalności chyba żadnemu graczowi nie będzie przeszkadzać oprawa graficzna rodem sprzed dwóch dekad?

Ten tytuł polecam miłośnikom starych gier i wszystkim tym, którzy po prostu chcą chwilę odpocząć: http://cdaction.pl/?x=107.

DIM



Eksperyment naukowy – to właśnie ty, drogi graczu. W Dimie wcielisz się w potworka stworzonego na potrzeby armii. Dzięki temu zyskasz umiejętność podróżowania między wymiarami.

Dim to typowa platformówka. Aby zaliczyć planszę, trzeba po prostu z niej wyjść. Nie byłoby w tym nic emocjonującego, gdyby nie fakt, że na każdy z poziomów składają się dwa równoległe wymiary. Każdy z nich nieznacznie się od siebie różni. Bohatera blokuje ściana? Nic prostszego – wystarczy nacisnąć jeden przycisk, aby przeniósł się do innej rzeczywistości, w której tej przeszkody nie będzie.

Brzmi prosto, jednak w praktyce gra jest... nie do przejścia. **Dim ma tak wyśrubowany stopień trudności, że jestem gotów założyć się, iż nikt z was go nie ukończy.** Stawiam piwo (lub sok) pierwszej osobie, która podeśle do mnie filmik dokumentujący zaliczenie ostatniej planszy oraz save'a z odblokowanymi wszystkimi poziomami.

Gra dla tych, którzy kochają ekstremalne wyzwania: http://cdaction.pl/?x=86.

ORF-SKI CHALLENGE 2006

Tekst pochodzi z [illegible] Victory Games [illegible] Konfederak.

Czy gra freeware zawsze musi kojarzyć się z kiepską oprawą audiowizualną? Nie. Najlepszy dowód, że tak nie jest, mamy w postaci ORF-Ski Challenge 2006. **Są to jedne z najlepszych narciarskich wyścigów, z jakimi się spotkałem!**

W pierwszej kolejności tworzymy zawodnika, którym będziemy szaleć na stoku. Wybieramy płeć i [illegible] za sobą, decydujemy się na jeden z dwóch [illegible]

[illegible]

[illegible]

APOLLO
multimedia

www.apollomultimedia.pl

entertaining the world

Michał Bębenek

- 2005 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
- 2004 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
- 2003 - V-ce Mistrz Polski w gr. N
- 2001 - V-ce Mistrz Polski N-4
- 1999 - Mistrz Polski N-3
- 1998 - V-ce Mistrz Polski N-3

Już w sprzedaży!

kierownica polecana do gry WORLD RACING 2

firmy Cenega Poland

CENEGA

kierownica
RW-5005 PC
FORCE FEEDBACK

NA LUZIE

Ave!

Coraz bliżej wiosna – aż się gęba sama od razu uśmiecha ...Co? Wcale nie? No to poczytajcie te teksty wyszperane w Sieci, a sami zobaczycie, że nie będziecie w stanie zetrzeć banana z gęby.

Jeśli trafisz do horroru

1. Nigdy nie odbieraj telefonu, jeśli nie oczekujesz, że ktoś do ciebie zadzwoni.

2. Nigdy nie mów *„zaraz wrócę"*, kiedy opuszczasz pomieszczenie. Wtedy masz zaklepane, że nie wrócisz już nigdy. Tak samo odradza się zwroty *„już po wszystkim"* i *„on nie żyje"*.

3. Nie pij i nie przyjmuj narkotyków, a najlepiej bądź dziewicą. Niewinne stworzenia mają większą szansę przetrwania.

4. Ucieczka to zawsze dobre rozwiązanie. Licz się jednak z tym, że w jej trakcie wywalisz się co najmniej z razy, a jeśli jesteś kobietą, nawet częściej. A potwór, choćby nie miał odnóży lub przeraźliwie kulał – i tak cię dogoni.

5. Nie zażywaj kąpieli w wannie. Prysznic też nie jest specjalnie bezpiecznym miejscem.

6. Nigdy nie otwieraj żadnych drzwi, a już na pewno nie wtedy, gdy słyszysz po drugiej stronie ciężki oddech, cichutkie drapanie lub inne dziwne odgłosy.

7. Jeśli walczycie ze Złem całą grupą, nigdy się nie rozdzielajcie. Szansa przeżycia istnieje tylko dopóty, dopóki jesteście wszyscy razem. A już nigdy nie odłączaj się od grupy. Samotny zawsze ginie w paskudny sposób, tak by reszta mogła usłyszeć jego przedśmiertny wrzask.

8. Jeśli zadałeś mordercy obrażenia jakimś narzędziem (np. nożem kuchennym) i rzeczony morderca leży na podłodze i się nie rusza, opuszczając pomieszczenie nigdy nie zostawiaj tego noża w pobliżu killera.

9. Pistolet noś przy sobie lub powieś w łatwo dostępnym miejscu. Błędem jest włożyć broń do szuflady w kuchni, a amunicję w szafie, w pudle na kapelusze.

10. Jeśli twoi rodzice zatłukli kiedyś jakiegoś seryjnego mordercę, twoje życie jest w wyjątkowym niebezpieczeństwie. Żyjesz na krawędzi...

11. Unikaj kontaktu z ludźmi o wydatnym owłosieniu, spiczastych zębach, w dziwnych maskach oraz takich, którzy potrafią nagle zapodać płynną łacinę.

12. Jeśli twój chłopak/twoja dziewczyna po wyjściu z domu nagle znowu wchodzi do pomieszczenia, jest dziwnie zamaskowany/-a, nie mówi ani słowa i w ogóle zachowuje się dziwnie, opuść pomieszczenie w trybie ucieczkowym [illegible] i tak już nic nie pomoże.

13. Nie opieraj się plecami o drzwi, kiedy tylko wpadniesz do domu po tym, jak cię TO/KTOś goni. Na pewno poczujesz zaraz czyjeś ramię na szyi lub też za chwilę koło ciebie pojawi się wbita siekiera.

14. A może właśnie należy oprzeć się plecami o te drzwi – masz wtedy pewność, że nóż czy siekiera wbiją się obok ciebie, a nie w plecy...

15. Nie uciekaj do łazienki! Stamtąd naprawdę nie ma już dokąd uciec.

16. Nie oglądaj się – na pewno się wówczas potkniesz.

17. Nie wszystkie *„uważaj, za tobą!!!"* to [illegible]łe żarty.

18. Jeśli nagle zaczęła się burza, prawdopodobnie ktoś zginie.

19. Jeśli właśnie wysiadł prąd, możesz spokojnie iść samemu i sprawdzić korki/włączyć generator w komórce. Ale za drugim razem już nie idź, bo nie wrócisz.

20. Jak już jesteś w tej komórce, możesz od razu zabrać siekierę/piłę mechaniczną. Przyda się.

21. Nigdy nie wchodź do ciemnych budynków – szczególnie wtedy, kiedy muzyczka robi się ponura i słychać dzwony.

22. Uzupełnienie punktu 8: zaleca się do czasu przybycia policji lub księdza nie spuszczać mordercy z oka ani na sekundę. Nieżywi mordercy mają zadziwiającą tendencję do znikania w niewyjaśniony sposób właśnie w takich chwilach nieuwagi. No i potem kręcą nam sequele...

Cza[d/t]owe dialogi

[Wzięte z bash.org.pl. Autentyki. Ponoć. Styl i ortografia bez korekty.]

<Phaet> Słyszeliście o tej nowej aferze? Podobno Goździkowa bierze APAP.

<kemyd> Posprzątałem pokój, skasowałem trwam na wszystkich telewizorach, jestem przygotowany na przyjazd babci.

<Matirex> A jakby wonsz boa zjadł pajonka to pajonk by ugryzł wonsza od wnentrza?

<topic> ale lol ;/ dzisiaj rano patrze, a tu stary zapomniał komorki... no to ja za domowy i dzwonie do niego... po chwili zdałem sobie sprawe ze skoro zapomniał komy to i tak sie do niego nie dodzwonie ._._
<medol> no i co zrobiles?
<topic> zadzwonilem do starej na kome
<medol> no i...?
<topic> za chwile dzwoni koma starego, odbieram... a tu mama *„no czesc, zapomniales komorki"*

<Gorny> Wasz skrzydłowy zrobił dzisiaj taki wzwód że przeleciał 3 obrońców na raz... w tym mnie.
<Krolik> :)
<Gorny> eeee... ZWÓD.

<Illusion-16> Proszę Was tylko o tytuły i wykonawców dołujących piosenek, coś o odejściu kogoś bliskiego, o zranieniu, o śmierci...
<Jasiuuuuu> wszystkie utwory crazy frog

<misioc> ale mam syf na biurku :/ przed chwila dopiero za 3cim podejściem trafiłem na pełna puszke
<pkacz> coraz mniej pełnych, coraz wiecej pustych – w miare jak zdobywasz exp poziom trudnosci rosnie

<barv> Ja vs Tajne Zapasy Swiatecznych Slodyczy Mojej Siostry 1:0. Mmmmm... czekolada... nic tylko czekac jak uderzy efedryną po mozgu :)
[3h później]
<barv> ja pier..., ale jazda, no kur.. skąd miałem wiedzieć że ten maly stalin policzył te wszystkie p*****e słodycze!!!

<przemoo> mam pytanko
<pawelko28> dawaj przemooo
<przemoo> zna sie ktos na telewizorach?
<pawelko28> hmmm, a co?
<przemoo> LCD to dobra firma czy byle co?

<Maxim> lol seo :) u nas w klasie na 28osob jest zagrozone 14 osub z tego niektuzy ze wszystkich przedmiotuw:D
<seo> widać ...

<renka> arni jak sprawdzic czy ktos nie wlamal mi sie do kompa?
<arnold> rozkrecic obudowe i zobaczyc czy w srodku nie siedzi jakiś dupek

<cepa> ma ktos dsl i bsd?
<krajzega> ja mam bse i lsd

<aerion> mojemu kumplowi babcia chciala kompa unieszkodliwic po zebraniu, zeby sie wiecej uczyl. Otworzyla i wyjela losowy kabelek
<shiyogun> i co? dym?

Autentyki

Gwoli wyjaśnienia: pracuję w firmie, która zajmuje się m.in. usługami hostingowymi. Jednym z naszych klientów jest duża rosyjska firma, zajmująca się tym samym (my sprzedajemy im, a oni reszcie Iwanów). Kontaktem z ich strony jest niejaki Misza, który od zarania dziejów namolnie domaga się „dostępu do shella" *(nie wiem, co to znaczy – nie moja działka, ale odmawianie potrzebującemu dostępu do muszli uważam za sadyzm)*. Dzisiejsza rozmowa telefoniczna naszego admina (dziwnym trafem też Michał) z owym Miszą:

– Nie, k**wa, mówiłem już, że nie dajemy dostępu!

– Nie, nie i jeszcze raz nie, paniał?
– ... (w tym momencie padła jakaś groźba bądź ultimatum)
– I CO, K**WA! GAZ NAM WTEDY ODŁĄCZYCIE?!

• • •

Tuż przed sylwestrem mieliśmy mały wypadek samochodem. Przód skasowany, odholowaliśmy złom do pobliskiego znajomego blacharza, Heńka, co to każdy samochód, w jakim by nie był stanie, wyklepie. Stoimy w warsztacie, a Henio złota rączka, lekko wstawiony, patrzy krytycznym okiem na wóz i mówi, że się wyklepie. Niestety podczas oględzin, by lepiej widzieć, przechylał się coraz mocniej w jedną stronę, aż wreszcie lekko przesadził i wpier**lił się do kanału. Myślałem, że Heniek się zabił, taki huk wydała jego czaszka w momencie styku z podłożem. Wszyscy troskliwie zaglądamy do kanału...
– Heniek, kufffa, żyjesz?
– Taaak... Dobrze, że beton zamortyzował upadek...

• • •

Kolega mi opowiedział historyjkę, jak to jeden młody siedział na dyżurze w parku maszyn i zadzwonił jakiś pułkownik z pytaniem, czy jest hipol (taki olej maszynowy). A tak się dziwnie złożyło, że na jednostce był sierżant, który właśnie miał na nazwisko Hipol... No i rozmowa wyglądała tak:
– Szeregowy taki i taki melduje się...
– Pułkownik xxx... Jest tam u was hipol?
– Zaraz sprawdzę...
(pauza)
– Panie pułkowniku, melduję, że sierżanta Hipola tutaj nie ma...
– OLEJ, BARANIE!
– Tak jest... Olewam!!!

(trzask słuchawką - rozłączył się)

Marek Lenc

Marek Lenc

Marek Lenc

<aerion> i okazalo sie, ze to byl kabelek do wentylatorka do karty graficznej. I sprzet za 1500zł sie sfajczyl...

<mefi> o Boże, o Boże, o Boże... ;d loool, chyba wreszcie znalazłam drugą połówkę!
<borbah> nudzisz... ciagle o flaszkach...

<chmielak> Ty, co znaczy „w czepku urodzony"?
<budzyk> To znaczy, że prezerwatywa się odnalazła.

<Sadzia> Mężczyźni to ciągle mówią, że nie rozumieją o co nam, kobietom chodzi, że mamy taką skomplikowaną osobowość i taką głęboką naturę... ciągle narzekają, że nie mogą się porozumieć i nie wiedzą o co chodzi.
<Jaro> o co ci chodzi?

Podczas gry sieciowej
<aaa> Ja *^$%# po co campiles, gdyby nie ty, to napewno byśmy wygrali!

<bbb> Człowieku wyluzuj to tylko gra.
<aaa> Jak mam $@#@ wyluzować, dzisiaj zawaliłem kolokwium.
<bbb> Jaki ty głupi jesteś, było trzeba iść na studia zaoczne, tak jak ja. Wtedy byś nie miał takich problemów jak kolokwia.
<ccc> Ja *%@$ jakie wy macie głupie problemy. Pomyślcie przez chwile o tych co maja gorzej. Np. ja zaraz musze iść na wywiadówkę syna...

<qba> Ej sory, założylabyś buty gdybyś nie miała nóg?
<Justyś> Nie... A co?
<qba> To po co ci stanik?

<ja> Ortografia! Ortografia kotku!
<Sandra_14> no to ty tesz ortografie! słoneczko
<ja> No ta, tyle że ja nie robie bledu w co drugim słowie
<Sandra_14> ja terz nie

<ja> ale mam ludzi na roku :) jeden zamiast „r" mówi „l" i się przedstawia: *„cześć jestem Piotłek, ale nie lubię tego imienia więc mówcie na mnie po ksywce: „Łenek"*. Ja sobie mysle, że Renek i coś się go chciałem spytać, a on na mnie z pyskiem: *„KULWA, NIE ŁENEK TYLKO ŁENEK"*.
<kolega> i weź zrozum o co takiemu chodzi...

<suda> dlaczego informatycy myla haloween z bozym narodzeniem?
<suda> bo 25dec = 31oct :P

<Lukaław> znow okno sniegem zasypane ;/
<pomidor> zminimalizuj i zmaksymalizuj to spadnie

Chuck Norris – cała prawda

•Łzy Chucka Norrisa leczą raka. Ale gość jest tak hardcore'owy, że nigdy dotąd nie zapłakał.
•Chuck Norris zaskarżył NBC o to, że tytuł serialu – *„Prawo i Porządek"* – są zastrzeżonymi nazwami jego prawej i lewej nogi.
•Chuck Norris doliczył do nieskończoności. Dwa razy.
•Chuck Norris jest w 1/8 Indianinem. Nie ma to nic wspólnego z jego przodkami, po prostu zjadł jednego.
•Drobnym drucikiem na ostatniej stronie Książki Rekordów Guinnessa jest napisane, że wszystkie rekordy należą do Chucka Norrisa, w reszcie książki są wymienieni ci, którzy się najbardziej do nich zbliżyli.
•Za zarostem Chucka Norrisa nie ma twarzy, jest kolejna pięść.
•Wielki Mur Chiński powstał, by powstrzymać Chucka Norrisa. Nie udało się.
•Kiedyś Chuck Norris zjadł cały tort, zanim jego znajomi powiedzieli mu, że w środku była stripteaserka.
•Gdy spytasz Chucka Norrisa, która jest godzina, zawsze odpowie: *„Dwie sekundy do..."* Gdy spytasz *„Dwie sekundy do czego?"* – kopnie cię z półobrotu w twarz.
•Chuck Norris sprzedał duszę diabłu za cudowny wygląd i doskonałe umiejętności w walce wręcz. Chwilę po transakcji Chuck kopnął diabła w twarz z półobrotu i zabrał z powrotem swoją duszę. Diabeł, który zauważył ironię, nie mógł się gniewać i przyznał, że mógł to przewidzieć. Od tamtej pory grają co piątek w pokera.
•Nie ma teorii ewolucji, jest lista stworzeń, którym Chuck Norris pozwala żyć.
•Chuck Norris kiedyś zjadł trzy ośmiokilowe steki w godzinę. Pierwsze 45 minut tej godziny spędził uprawiając seks z kelnerką.
•Chuck Norris nie ubija masła. Kopie krowy z półobrotu, a masło samo wychodzi.
•Gdy Chuck Norris wysyła PIT, wysyła puste formularze i swoje zdjęcie. Chuck Norris nigdy nie musiał płacić podatków.
•Najkrótsza droga do serca mężczyzny jest przez pięść Chucka Norrisa.
•Znak miejsca dla inwalidów nie oznacza miejsca, w którym mogą zaparkować inwalidzi. Oznacza miejsca, które należą do Chucka Norrisa i jeśli na nich staniesz, zostaniesz inwalidą.
•Chuck Norris stanie się kolejnym stanem w USA w 2009.
•W czasie II wojny światowej Chuck Norris zestrzelił niemiecki samolot swoim palcem mówiąc *„Bang!"*.
•Chuck Norris założył się z NASA, że przetrwa wejście w atmosferę bez użycia skafandra. Dziewiętnastego czerwca 1999 roku nagi Chuck Norris wszedł w ziemską atmosferę i przeleciał nad 24 stanami osiągając temperaturę 3000 stopni. Upokorzona NASA publicznie oświadczyła, że był to meteoryt. Nadal mu wiszą piwo.
•Ktoś kiedyś próbował powiedzieć Chuckowi Norrisowi, że kopniaki z półobrotu nie są najlepszym sposobem, by kogoś kopnąć. Historycy uważają to za największą pomyłkę w jego krótkim życiu.
•Chuck Norris nie ma przyrodzenia jak koń. To konie mają przyrodzenie jak Chuck Norris.
•Jeśli powiesz *„Chuck Norris"* w Mongolii, ludzie zaczną cię kopać z półobrotu w twarz w jego imieniu. Zaraz po ich kopach zostaniesz kopnięty w twarz z półobrotu przez samego Norrisa.
•Jednostka militarna Chuck Norris nie znalazła się w Civilization 4, bo jeden Chuck Norris był w stanie pokonać wszystkie narody w ciągu jednej tury.
•W statystycznym pokoju jest 42 obiektów, które mogą posłużyć Chuckowi Norrisowi do zabicia ciebie, wliczając w to pokój.
•Chuck Norris nie czyta książek. Gapi się na nie ciężkim wzrokiem, dopóki nie dowie się od nich tego, czego chce.
•Samochody zostały wymyślone, by szybciej uciekać przed Chuckiem Norrisem.
•Chuck Norris wymyślił więc wypadek samochodowy.
•Chuck Norris grał w rosyjską ruletkę za pomocą AK-47 i wygrał.
•Chuck Norris nie zagrał Terminatora, bo nie lubi grać cieniasów.
•Chuck Norris był już na Marsie. Dlatego dziś nie ma tam śladów życia.
•Chuck Norris umarł 10 lat temu – ale śmierć boi się mu o tym powiedzieć.
•Tlen potrzebuje Chucka Norrisa do życia.
•Gdy Chuck Norris rozkazuje psu „poproś" – pies mówi „proszę!"
•Chuck Norris regularnie oddaje krew w szpitalu. Nigdy swoją.
•Chuck Norris potrafi trzasnąć obrotowymi drzwiami (kopnięciem z półobrotu).
•Chuck Norris musiał kiedyś zabić niedźwiedzia, bo miał więcej włosów na klacie niż on.
•W domu Chucka Norrisa nie ma drzwi. Są tylko ściany, przez które przebija się kopniakami z półobrotu.
•Chuck Norris potrafi kopać z półobrotu z lewej i prawej nogi naraz.
•Chuck Norris nie studiował sztuk walki. To sztuki walki studiowały Chucka Norrisa.
•Chuck Norris ma kilka rodzajów ulubionego żarcia. Nazywamy je dziś zagrożonymi wymarciem gatunkami.
•Chuck Norris potrafi wybekać cały alfabet. Wstecz. Pisany cyrylicą. Stojąc na głowie i grając przy tym na flecie.
•Lemmingi rzucają się w przepaść, bo się boją Chucka Norrisa.
•Chuck Norris zamawia Big Maki w KFC – i oni mu je robią...
•W czasie narodzin pierwsza wyszła noga Chucka Norrisa, by mógł kopnąć lekarza z półobrotu w twarz.
•Kiedy Alien kładzie się spać, każdej nocy sprawdza, czy w szafie lub pod łóżkiem nie czai się Chuck Norris.
•Kiedy Chuck Norris robi pompki, nie podnosi się w górę, tylko pcha Ziemię w dół.
•Bóg chciał stworzyć świat w 10 dni. Chuck Norris dał mu 6.
•Chuck Norris sprawia, że cebula płacze.
•Kiedy Chuck Norris popatrzył na Słońce, Słońce odwróciło wzrok.
•Mówią, że piorun nigdy nie uderza dwa razy w to samo miejsce. Tak samo jak Chuck Norris. Nie musi.

Kiedy czytasz ten tekst, automatycznie trafiasz na czarną listę Chucka Norrisa. Spisz testament, pożegnaj się z rodziną, przygotuj się fizycznie i psychicznie na kopniaka w twarz z półobrotu.

...Zaraz, to nie koniec! Mamy jeszcze to, autentyk!

Wracam sobie kulturalnie tramwajem z zajęć. Jedziemy powoli, bo ruch duży. Z tyłu natomiast siedzi sobie jakaś grupka chłopaków i opowiadają fakty o Norrisie – ogólnie cały tył rotfluje. Po pewnym czasie zbliżamy się do przystanku. Z racji korka pojazd zatrzymał się jakieś 20 m przed nim i czeka. W tym momencie wstaje spory – widać, że po piwku (albo kilku piwkach) – facet i chwiejnym krokiem zbliża się do drzwi. Nacisnął guzik otwierania – nic. Jeszcze raz i znów nic. Pewien, że to już jego przystanek szarpnął za drzwi. Udało mu się je otworzyć do połowy, ale natychmiast się zamknęły. Powtórzył to i znów to samo. Wszyscy oniemieli gapią się, co on robi, a on już wściekły sprzedaje kopa w drzwi i szarpie z całej siły, dzięki czemu udało mu się je otworzyć i wyjść z tramwaju. Ktoś krzyknął:
– Co pan wyprawia?!
Na co gość z tyłu, niby do kolegi, ale tak, że usłyszałem:
– To był Chuck Norris. On nigdy nie wysiada na przystanku, tylko wcześniej...

ROTFL był ogólny...

CYWILIZACJA NA KOMÓRĘ!!!

WapSter.pl — WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ: CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

TERAZ TEŻ NA LG, SHARP I INNE. WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928

JV1442JM7 N,S,SAM,SE,A,M,SAG,LG · JV975JM7 N,S,SE,M, SH,SAG,A,P · JV1346JM7 · JV1429JM7 · JV854JM7 · JV1335JM7 · JV1438JM7 · JV1415JM7 · JV1408JM7 · JV1348JM7 · JV1436JM7 · JV1142JM7 · JV1441JM7 · JV1409JM7 · JV1412JM7 · JV1119JM7

LEGENDA: N - NOKIA, S - SIEMENS, SE - SONY ERICSSON, M - MOTOROLA, SAM - SAMSUNG, SAG - SAGEM, LG - LG, A - ALCATEL, SH - SHARP, P - PANASONIC

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN Z VAT), A W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1335JM7). DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJE, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV97JM7). [illegible] NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER GRY (NP. +4860X600600 JV97JM7).

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

B2705632JM7 · B2364294JM7 · B1418555JM7 · B2549546JM7 · B2477255JM7 · B2582975JM7 · B976769JM7 · B2450392JM7 · B2768257JM7 · B1598100JM7 · B1798214JM7 · B2411339JM7 · B1216183JM7 · B1394434JM7 · B2489970JM7 · B2293583JM7 · B2724119JM7 · B2732860JM7 · B2676167JM7 · B1013477JM7 · B2700013JM7 · B2293880JM7 · B2724287JM7 · B2406592JM7 · B1048738JM7 · B976764JM7 · B2285765JM7 · B2724333JM7 · B2676271JM7 · B2706071JM7 · B2489905JM7 · B2549967JM7 · B2630880JM7 · B2368585JM7 · B2703586JM7 · B2763161JM7 · B1414327JM7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B776000JM7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B776000JM7).

ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC

AN2549913JM7 · AN2298781JM7 · AN2469068JM7 · AN1060798JM7 · AN2297239JM7 · AN1687422JM7 · AN1277986JM7 · AN2646890JM7 · AN1847134JM7 · AN2565037JM7 · AN2550150JM7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN1060784JM7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN1060784JM7). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

DZWONKI

	POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
2 bajki	PT2679298JM7	T2679320JM7	RM2730343JM7
Ai No Corrida	PT2599302JM7	T2599320JM7	RM2587980JM7
Candy Shop	PT2125252JM7	T2125225JM7	RM2231117JM7
Czarny Pancerny Pies	PT658342JM7	T919JM7	RM2732652JM7
[illegible]	PT2293502JM7	T1902817JM7	RM2559889JM7
Dla mnie masz stajla (Trzeci Wymiar)	PT1547159JM7	T1540359JM7	RM1547164JM7
Film: Rocky III Eye Of The Tiger	PT1149683JM7	T578914JM7	RM2730308JM7
Jedna Na Milion	PT2054180JM7	T2064182JM7	RM2589152JM7
Jestem Moim Przeznaczeniem	PT2475432JM7	T2475449JM7	RM2625509JM7
Kiedu (PC Park)	PT1678301JM7	T1681452JM7	RM1678390JM7
[illegible]	PT1576522JM7	T1678089JM7	RM1576528JM7
Moja panienka (Lerek)	PT2410468JM7	T2410477JM7	RM2410470JM7
Popcorn Dance	PT2429704JM7	T2399868JM7	RM2709609JM7
Pszczółka Maja (Akcent)	PT1787116JM7	T1774238JM7	RM2293587JM7
Push the button	PT2599304JM7	T2599324JM7	RM2584776JM7
Serial: Kryminalni	PT2579443JM7	T2577066JM7	RM2704458JM7
[illegible]	PT659894JM7	T400200JM7	RM2559703JM7
Stickwitu	PT2665256JM7	T2666254JM7	RM2635773JM7
[illegible]	PT1643925JM7	T1650652JM7	RM2648463JM7
Trebles (MBrother)	PT1892626JM7	T1908303JM7	RM1892659JM7
[illegible]	PT2276435JM7	T2266110JM7	RM2296163JM7
Wszystko dla mas (Pocahontas)	PT2589369JM7	T2601200JM7	RM2589366JM7
[illegible]	PT2410472JM7	T2410478JM7	RM2559677JM7
Adagio For Strings	PT2255564JM7	T2257175JM7	
Big City Life	PT2599307JM7	T2599329JM7	
Chihuahua	PT884271JM7	T843369JM7	
[illegible]	PT2571831JM7	T2571661JM7	
Every Single Day	PT2514840JM7	T2514855JM7	
[illegible]	PT2515380JM7	T2514874JM7	
Film: Terminator	PT683478JM7	T682744JM7	
Gangsta's Paradise	PT684500JM7	T559921JM7	
Hey Boy (Get Your Ass Up)	PT2687036JM7	T2687056JM7	
Highway to Hell	PT1894631JM7	T807469JM7	
Ich Bin Nich' Ich	PT2706947JM7	T2705960JM7	
It's My Life	PT1844043JM7	T1853176JM7	
Kreskówka: Różowa Pantera	PT857679JM7	T831536JM7	
Kreskówka: Smerfy	PT1553231JM7	T1336274JM7	
La Camisa Negra	PT2514767JM7	T2514799JM7	
[illegible]	PT2646870JM7	T2646693JM7	
Liga Mistrzów	PT2003325JM7	T2006490JM7	
Mamma Mia	PT2475422JM7	T2475448JM7	
Mane I Like It Loud	PT986560JM7	T1006912JM7	
Schrei	PT2705960JM7	T2705956JM7	
When I'm Gone	PT2687038JM7	T2687051JM7	
X Y Z	PT2705957JM7	T2705958JM7	

POLI: NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC
MONO: NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG
REAL: NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, PANASONIC (MP3, WAV, AWB, AMR)

NOWOŚĆ
ODSŁUCHAJ DZWONEK PRZED ZAKUPEM!
WSZYSTKIE OPRÓCZ MONOFONICZNYCH
NIE KUPUJ W CIEMNO!
ZADZWOŃ *71405

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT808452JM7). DLA SAMSUNGA (N500,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA808452JM7).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NUMER 7228 A DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662JM7). DLA SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213662JM7). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213662JM7). DLA SAGEMA ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662JM7).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM808452JM7).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600 PT808452JM7). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

FILMY VIDEO NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG (3GP)

MV2688524JM7 · MV2733832JM7 · MV2688467JM7 · MV2733830JM7 · MV2688460JM7 · MV2688496JM7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004JM7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER FILMU (NP. +4860X600600 MV1682004JM7).

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660JM7). DLA SIEMENSA ZAMIAST "L" WPISZ "D" (NP. D815660JM7). JEŚLI CHCESZ WYGASZACZ NA NOKIE ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP. V815660JM7). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600 L815660JM7).

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, PANASONIC (z obsługą MP3, AWB, AMR lub WAV)

[illegible] (M)	TT2248329JM7
Dryn dryn Hej telefon! (M)	TT2248340JM7
[illegible] (M)	TT2525444JM7
[illegible] (M)	TT2248360JM7
[illegible] (M)	TT2674133JM7
[illegible] (M)	TT2674137JM7
[illegible] (M)	TT2525479JM7
[illegible] (M)	TT2525465JM7
[illegible] (K)	TT2384346JM7
[illegible] (M)	TT2677211JM7
[illegible] (M)	TT2674207JM7
[illegible] (M)	TT2677298JM7
[illegible] (M)	TT2677333JM7
[illegible] Masz wiadomość (M)	TT2248365JM7
[illegible] (M)	TT2674208JM7

(M) - głos męski (K) - głos kobiecy

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT808452JM7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600 TT808452JM7).

ZA DARMO!

Aqq — SUPER KOMUNIKATOR INTERNETOWY

DO POBRANIA NA STRONIE WWW.AQQ.WAPSTER.PL
DARMOWA WERSJA NA KOMÓRKĘ: WPISZ W PRZEGLĄDARCE WAP HTTP://AQQ.WAPSTER.PL/AQQ.JAD

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 83 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA NA NOKII 3650), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM *71405 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT).

MICHAEL LUCAS (& QN'IK) | CDA PRESENTS: GOOGLE & FRIENDS!

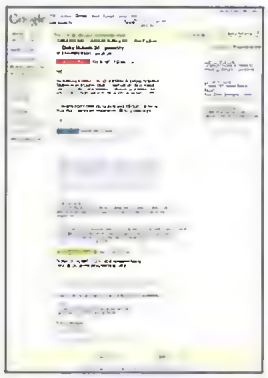
Więcej niż Google™

Google to już nie tylko znakomita wyszukiwarka. To prężnie rozwijająca się rodzina narzędzi internetowych, których funkcjonalność powiększa się z dnia na dzień.

W artykule „Dlaczego Google przeraża Billa Gatesa" w magazynie „Fortune" dziennikarz stawia tezę, że Google wyrasta na najsilniejszego konkurenta Microsoftu na polu aplikacji do komputerów osobistych. Nie w dziedzinie wyszukiwarek WWW, ale właśnie oprogramowania. Tempo „ekspansji" Google'a jest tak duże, że sami pracownicy Microsoftu nie mają już złudzeń, iż nadejście czegoś w rodzaju Google Office jest nieuchronne. Wyraz braku obaw przed starciem z firmą Gatesa dają za to co i rusz włodarze Google'a, choćby poprzez wybór miejsca, w jakim otworzyli pod koniec zeszłego roku nową siedzibę – zaledwie pięć mil od biura Microsoftu.

Od tego czasu pierwsze pytanie, jakie słyszą od swych szefów i współpracowników odchodzący z Microsoftu programiści, brzmi podobno *„ale nie przechodzisz do Google'a, prawda?"*. Patrząc na to rosnące w siłę imperium trudno nie zrozumieć niepokoju producentów Windows. Bo Google to dzisiaj coś znacznie więcej niż najlepszy na świecie mechanizm przeszukiwania zasobów sieci WWW. Lista serwisów i usług kryjących się pod adresem google.com (a przede wszystkim ich innowacyjność) jest imponująca.

Blogger



Moda na blogi bynajmniej nie mija. Ciekawy pomysł i odrobina wiedzy o sztuce pisania to oczywiście podstawa dla chcących tworzyć w Sieci, ale nie obejdzie się bez miejsca, w którym można swe zapisy przedstawić. Google proponuje serwis www.blogger.com. Dla tych, których do blogów zniechęcały do tej pory rodzime, przeładowane reklamami i trudne w obsłudze serwisy blogowe, Blogger będzie prawdziwym remedium. Opracowane w miłej dla oka szacie graficznej dziecko Google'a jest **zdecydowanie najbardziej przejrzystym i przyjaznym użytkownikowi serwisem w swej kategorii.** Nic więc dziwnego, że hostowane przez Bloggera dzienniki dominują we wszelkich zestawieniach „Best of the Blogs".

www.blogger.com/ - 2k - Kopia - Podobne strony

Print

Kiedy Google ogłosił swe plany skanowania i umieszczania online zasobów bibliotek i nowo wydawanych książek, europejskie organizacje obawiały się, że to kolejne zagrożenie mogące prowadzić do dominacji kultury amerykańskiej. Wiedziano wszakże, że działania Google'a nie mają charakteru pozornego, ale mylono się, że firma skupi się na publikacjach anglojęzycznych. Chociaż faktycznie to one dominują wśród zeskanowanych materiałów, nie brakuje wydawnictw w innych językach (trudno jednak znaleźć coś po polsku). To, w jakim zakresie będziemy mieli wgląd do związanych z zapytaniem książek, zależy od obowiązujących praw autorskich. **Często możemy swobodnie przejrzeć całą książkę, niekiedy tylko pewne jej fragmenty.** Przy okazji warto też wspomnieć o **Scholar Google** *(http://scholar.google.com)*, który wyszukuje publikacje naukowe. Nieoceniona pomoc dla studentów, chcących korzystać z anglojęzycznych źródeł!

http://print.google.com/ - 3k - Kopia - Podobne strony

News

Mechanizm stojący za Google News przeszukuje ponad 4500 źródeł artykułów na tematy bieżące, porządkuje je ze względu na wagę treści i popularność oraz automatycznie „podpina" pod serwis news.google.com. Efekt jest taki, że **odwiedzając ten adres uzyskujemy dostęp do gigantycznej bazy newsów, sprawozdań, komentarzy itp., aktualizowanych właściwie non stop.**

Po kliknięciu interesującej nas historii zostajemy przeniesieni na witrynę danej gazety czy portalu oferującego pełną treść materiału. Dla wygody użytkownika pomyślano o opcji personalizacji strony głównej. Możemy zatem zdecydować, jakiego typu newsy wyświetlane będą na szczycie strony oraz z jakich krajów doniesienia chcemy czytać.

http://news.google.com/ - 5k - Kopia - Podobne strony

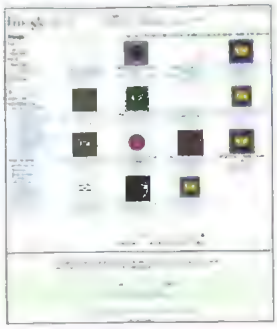
Najświeższe informacje z setek źródeł.

Google wyrasta na najsilniejszego konkurenta Microsoftu na poletku programów.

Froogle

Nazwa Froogle pochodzi od przymiotnika *„frugal"*, co oznacza „oszczędny". Istotą serwisu **jest przeszukiwanie ofert sklepów internetowych i wskazywanie użytkownikowi tych, w których zakup wydaje się najbardziej bezpieczny i opłacalny.** Rzecz niezmiernie użyteczna, jednakowoż tylko dla osób, które nie boją się zakupów w zagranicznych sklepach. W pole wyszukiwarki wpisujemy nazwę szukanego towaru, resztą spraw zajmuje się odpowiedni skrypt. Zwróconym wynikom towarzyszą naturalnie informacje o cenie. Możliwe jest także zawężenie wyszukiwania do jednego tylko sklepu lub kategorii.

www.froogle.com/ - 7k - Kopia - Podobne strony



Wyniki wyszukiwania płyt muzycznych przez Froogle.

Deskbar

Deskbar to kolejny sposób na integrację wyszukiwarki Google z powłoką Windows. W tym przypadku pole wyszukiwarki znajduje miejsce na pasku zadań, jest więc pod ręką niezależnie od tego, czy przeglądarka działa w tle, czy też nie. Wyniki wyszukiwania z pomocą Deskbara przedstawiane są w estetycznym, animowanym, zaczepionym do rogu ekranu oknie. Dopiero, kiedy wśród wyników znajdziemy interesujący nas link, możemy go otworzyć w systemowym browserze. Takie rozwiązanie to oszczędność czasu i wygoda dla użytkownika.

Działająca we wszystkich aplikacjach Windows kombinacja klawiszy Ctrl + Alt + G powoduje natychmiastowe przeniesienie kursora do okienka Deskbar. Natomiast użycie tej kombinacji po wcześniejszym zaznaczeniu jakiegoś fragmentu tekstu skutkuje przeniesieniem zaznaczenia do pola wyszukiwania. Funkcjonuje tu także metoda przenoszenia myszką.

http://deskbar.google.com/ - 11k - Kopia - Podobne strony

Ciekawostki

|Google Mini| (www.google.pl/ie) – uproszczona do minimum wersja wyszukiwarki Google, edycja absolutnie „light", wyniki pozbawione są opisów, otrzymujemy wyłącznie adresy WWW.

|Google Blog| (googleblog.blogspot.com) – prowadzony przez autorów Google'a dziennik zawierający bieżące informacje na temat rozwoju oferowanych usług.

|Holiday Logos| (www.google.com/intl/en/holidaylogos.html) – podczas świąt i różnego rodzaju ważnych wydarzeń ogólnoglobalnych logo Google'a przybiera ciekawe, alternatywne formy; ta strona gromadzi i przedstawia je wszystkie.

|Google Fight| (www.googlefight.com) – zabawa polegająca na porównaniu dwóch haseł pod kątem ich popularności w Internecie (decyduje liczba znalezionych przez Google stron na dany temat); do klasycznych walk należą np. „George W. Bush vs. Bin Laden", „God vs. Satan", „Bill Gates vs. Linus Torvalds".

|Googlism| (www.googlism.com) – sprawdź „co Google myśli o...".

|Google Store| (www.google-store.com) – sklep z gadżetami dla fanów Google'a.

|Google Community| (www.googlecommunity.com) – forum dyskusyjne użytkowników Google'a.

Toolbar

Jeżeli nadal korzystasz z Internet Explorera, a nie masz pojęcia o Google Toolbar, lepiej się do tego nie przyznawaj. **Opracowany przez Google plug-in dodaje systemowej przeglądarce kilka wyjątkowo użytecznych funkcji,** które – to działanie jest w pełni zamierzone – po prostu uzależniają. Dodanie do paska narzędzi pola wyszukiwarki jest głównym plusem korzystania z wtyczki, ale w najnowszej edycji aż roi się od dodatkowych funkcji. Takich jak mechanizm blokowania wyskakujących okienek, sprawdzanie pisowni we wprowadzanych w formularzach tekstach (również język polski!), tłumaczenie wskazywanych słów w lot (tu już polskiego nie uraczymy), system oceniania odwiedzanych witryn, szybkie wyszukiwanie konkretnych fraz w przeglądanym dokumencie. Czas oszczędzić można także dzięki opcji „Browse by name" pozwalającej zastąpić adresy URL prostymi słowami kluczowymi. Np. zamiast wpisywać „www.bbc.co.uk", wystarczy w polu adresu wklepać „bbc", a narzędzie skojarzy, na jaką stronę chcemy się udać i tam nas przeniesie. Instalacja plug-ina jest niezwykle intuicyjna, a on sam ładnie wkomponowuje się w interfejs IE.

http://toolbar.google.com/ - 13k - Kopia - Podobne strony

Translate

Angielski jako język „pajęczarzy" to fakt. Zdarza się jednak, że poszukiwane przez nas informacje dostępne są wyłącznie w języku bardziej egzotycznym. Oczywiście nic nie pomaga wówczas tak bardzo jak kolega tłumacz, ale internetowe serwisy typu Google Translate stają się coraz bardziej godne zaufania. **W przeciwieństwie do konkurencyjnej Altavisty czy World Lingo narzędzie Google'a włada mniejszą liczbą języków, jednak odrabia dystans w kategorii „jakość tłumaczenia".** Efekty pracy tego translatora są rzeczywiście czytelne i zrozumiałe. Jak przystało na porządnego „tłumacza", Google Translate potrafi zająć się wpisanym ręcznie krótkim tekstem, jak i całymi witrynami WWW – podajemy jej adres URL, a za moment możemy już przeglądać wersję w przekładzie na wybrany język. Do wyboru są niemiecki, francuski, hiszpański, włoski, portugalski oraz – w fazie testowej – japoński, koreański i chiński.

Nawiasem mówiąc, dla tych, **którzy znają trochę angielski, a uczą się niemieckiego lub francuskiego na poziomie podstawowym i mają problemy z pisaniem** prostych wypracowań, mała **wskazówka: tekst napisać można po angielsku,** przepuścić przez translator i **spisać do zeszytu.** Metoda sprawdzona. ;)

www.google.com/translate/ - 17k - Kopia - Podobne strony

Desktop Search

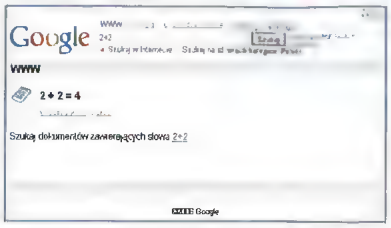
Jedną z ostatnich innowacji wprowadzonych przez Google'a jest programik Desktop Search, **do którego zadań należy przeszukiwanie zasobów, bynajmniej – nie Sieci, a lokalnych dysków twardych**. Tuż po instalacji aplikacja rozpoczyna budowanie indeksu zgromadzonych na dysku danych. Sam indeks pochłania dość sporo miejsca na dysku, a jego przygotowanie trochę trwa, ale jak mawiają *„once it's done, it's done"*. Po zindeksowaniu danych przychodzi czas na sprawdzenie kompetencji nowego nabytku. I tu zaczyna się robić ciekawie. Desktop Search **błyskawicznie** znajduje odpowiedź na nasze zapytanie wśród obecnych na dysku dokumentów. Pod uwagę brane są pliki zapisane w formatach MS Office, poczta elektroniczna, historie przeglądarek, pliki PDF, muzyka i nagrania wideo.

Dostępna jest też cała gama wtyczek rozszerzających możliwości programu o uwzględnianie zbiorów innych typów. Wyszukiwania dokonywać możemy z poziomu ikonki programu na pasku zadań lub... przez www.google.com. Jeśli elementy odpowiadające zapytaniu znalezione zostaną na dysku, na szczycie listy wyników pojawi się informacja na ten temat wraz z linkiem pozwalającym dokładnie przejrzeć zwrócone rezultaty.

Rzecz jasna, ze względu na bezpieczeństwo, możemy wykluczyć pewne katalogi. W najbliższej przyszłości pojawić się ma opcja blokowania programu hasłem.

http://desktop.google.com/ - 19k - Kopia - Podobne strony

Kalkulator



Od jakiegoś czasu **wyszukiwarka Google wyposażona jest w bardzo funkcjonalny... kalkulator**. Pod jakim adresem znajduje się ta usługa? Tu największa niespodzianka. Kalkulator dostępny jest bezpośrednio z poziomu wyszukiwarki Google. Wyrażenia matematyczne wprowadzamy w naturalnej postaci, np. „100 – 27", „5 x 34". Możliwe są także skomplikowane zapisy, wykorzystujące zagnieżdżone nawiasy, funkcje wykładnicze i trygonometryczne, logarytmy. Ułamki najwygodniej podawać w postaci 1/2, 1/3.

Kalkulator Google potrafi dokonywać konwersji pomiędzy różnymi jednostkami miar, długości itp. Zapytania konstruujemy tutaj w języku „ludzkim". Przykładowo możemy zapytać o jednostki długości: „5 cm in km" albo o temperaturę „100 C in F". Pełna lista funkcji tego narzędzia dostępna jest na www.google.com/help. Ciekawostka: wpisz w wyszukiwarce *„answer to life, the universe, and everything"*, a uruchomi się kalkulator podający konkretną liczbę. To nie błąd, tylko ukłon twórców kalkulatora w stronę Douglasa Adamsa (ci, którzy czytali/obejrzeli „Autostopem przez Galaktykę", wiedzą, o co chodzi).

www.google.com/ - 23k Kopia - Podobne strony

Answers

Dzięki temu serwisowi możesz w miarę szybko uzyskać odpowiedzi na zagadnienia, których nie udało ci się rozwikłać w „normalny" sposób. Tym razem jednak nie za darmo. Sam decydujesz, ile warte jest dla ciebie uzyskanie informacji – w przedziale od 2 do 200 dolarów. Sam również możesz odpowiadać na pytania zadawane przez innych, ale nie otrzymujesz za to pieniędzy, w przeciwieństwie do zakontraktowanych przez Google'a researcherów. Jeśli udzielona przez specjalistę odpowiedź cię nie satysfakcjonuje, możesz zgłosić podanie o refundację poniesionego kosztu (pieniądze są pobierane z konta zaraz po tym, jak uzyskasz odpowiedź od researchera), zawsze jednak tracisz pół dolara, które bierze dla siebie Google.

Dla Polaków Answers jest raczej ciekawostką, głównie ze względu na bariery finansową, językową i tematyczną. Tym niemniej – warto ją odnotować, tym bardziej że za przeglądanie odpowiedzi na pytania innych nie trzeba nic płacić. Przy okazji – oczywiście znaleźli się „spryciarze" pytający o sens życia... Co więcej – dostali odpowiedź! :)

http://answers.google.com/ - 29k - Kopia - Podobne strony

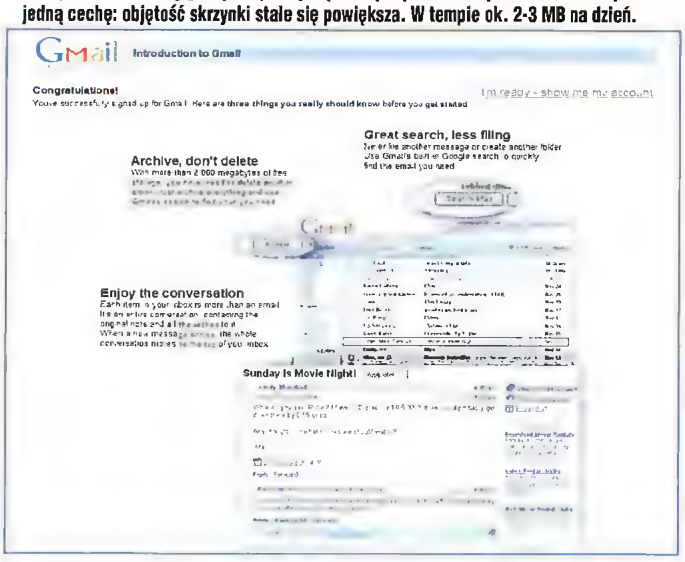
GMail

Darmowe skrzynki pocztowe GMail już zmusiły konkurencję do wywindowania jakości własnych usług, a przecież oficjalnie GMail, z którego ikonki nie znika napis „beta", jeszcze nie wystartował. Założenie konta wciąż możliwe jest tylko dzięki zaproszeniu przez innego użytkownika, co jednak nie stanowi dużego problemu, wziąwszy pod uwagę fakt, że zaproszenia takie rozdawane są w Sieci na prawo i lewo (nie dajmy się więc naciągnąć na ich kupno, np. na aukcjach).

Dlaczego GMail już teraz uchodzi za symbol najbardziej atrakcyjnych kont e-mail? Decyduje o tym szereg cech, ale te najważniejsze to z pewnością znacznie **ponad 2 GB przestrzeni dyskowej** (filozofia jest taka, aby NIGDY nie zaszła potrzeba kasowania czegokolwiek), bardzo łatwa nawigacja oraz wygodna wyszukiwarka umożliwiająca odnalezienie potrzebnych wiadomości. Dla lepszej przejrzystości poczta GMail umożliwia odznaczanie listów gwiazdkami oraz nadawanie etykiet – dzięki temu w przyszłości szybciej trafimy na dany e-mail. Sprawnie radzi sobie także stale rozwijany filtr antyspamowy.

Interfejs skrzynki słusznie uproszczono do minimum. Nie ma zbędnych wodotrysków, nie ma też banerów. Jedyne reklamy to właściwe dla Google'a boksy ze sponsorowanymi linkami. Wygodę użytkowania zwiększa dodatkowo instalowany na żądanie programik Gmail Notifier, który działa w tle i na bieżąco monitoruje naszą skrzynkę – w momencie pojawienia się w niej nowego listu poinformowani o tym zostajemy stosowną ikonką na pasku zadań.

Ktoś powie, że i dwugigabajtową skrzynkę da się zapchać. Ale poczta GMail ma jeszcze jedną cechę: objętość skrzynki stale się powiększa. W tempie ok. 2-3 MB na dzień.



Ogromna pojemność konta skłaniać może do wykorzystywania go jako wirtualnego dysku na kopie zapasowe. Praktycznie rzecz biorąc nie jest to zły pomysł. Podchwycili go niezwiązani z Google'em autorzy programu **GMail Drive** *(www.viksoe.dk/code/gmail.htm)*, który dodaje do okna Mój Komputer ikonkę wirtualnego dysku będącego w istocie przestrzenią skrzynki GMail. Jedyne ograniczenie związane jest z wielkością pliku – nie może ona przekroczyć 10 megabajtów (wiele wskazuje jednak na to, że któraś z kolejnych wersji będzie – wzorem linuksowego odpowiednika programu – wolna od tego ograniczenia). Pozostałe atuty GMail Drive są nie do przebicia. W moim odczuciu aplikacja ta kładzie na łopatki przenośne klucze USB z pamięciami flash (zwłaszcza szybkością... – dop. redakcji). Jest też świetnym miejscem na regularny back-up danych.

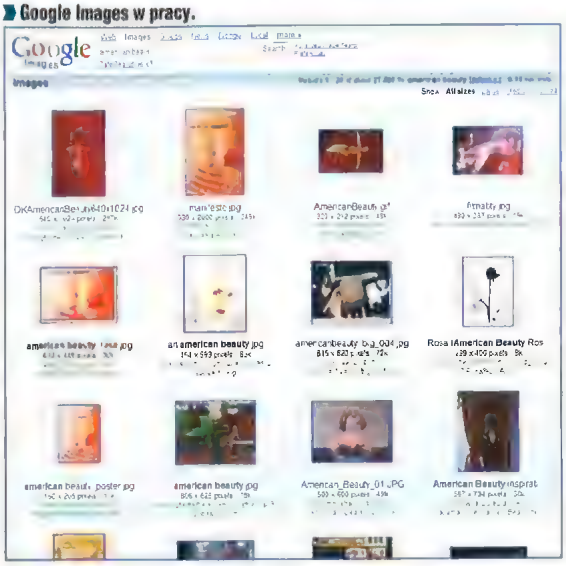
www.gmail.com/ - 31k - Kopia - Podobne strony

Images

Poszukujesz zdjęcia telefonu komórkowego? Przeglądasz dziesiątki stron poświęconych tej tematyce, przedzierając się przy okazji przez tony niepotrzebnych informacji? Nie! Nie! Nie! Jest bez porównania prostsze rozwiązanie. Wchodzisz na images.google.com, wpisujesz w wyszukiwarce nazwę modelu i dosłownie po sekundzie masz na ekranie zestawienie kilkudziesięciu min atur będących linkami do pełnowymiarowych obrazków. Bez błądzenia na ślepo i tracenia czasu. Tak działa wyszukiwarka grafik Google Images. Opcje wyszukiwania pozwalają uwzględniać tylko pliki danego typu (jpg, gif oraz png do wyboru), we wskazanym rozmiarze bądź – tu ciekawostka – kolorystyce (czerń i biel, ska a szarości, pełna kolorystyka). Wyszukiwarka ma domyślnie (teoretycznie) załączony filtr dyskwalifikujący grafiki mogące zawierać materiały erotyczne itp.

http://images.google.com/ - 37k - Kopia - Podobne strony

Google Images w pracy.



Groups

Google Groups to trzecia, po wyszukiwarkach stron i grafik, z najczęściej wykorzystywanych przez użytkowników usług. Serwis oferuje przede wszystkim dostęp do ogromnych zasobów Usenetu, ale także – od niedawna – pozwala na zakładanie i przeglądanie list mailingowych. Google Groups oparty został na interfejsie zbliżonym do poczty GMail, co zapewnia dużą przejrzystość prezentowanych treści. Istnieją tu również znane z GMail „gwiazdki" pozwalające śledzić wskazane tematy. Główne atuty serwisu jednak leżą zupełnie gdzie indziej. Po pierwsze: to znakomita wyszukiwarka, której – wziąwszy pod uwagę fakt, że firmowana jest znakiem Google – bardziej komplementować nie wypada. Po drugie: **archiwum Google Groups gromadzi posty od roku... 1981**. Na jednej z podstron znajdziemy odnośniki do historycznych już tematów, w których po raz pierwszy padały takie nazwy, jak: Microsoft, MTV, Commodore czy nazwiska Clinton, Madonna, Spears. W przebogatym archiwum trafić możecie również na liczne traktujące o CDA dyskusje, datowane nawet na rok 1996.

Rzecz jasna, Google Groups nie ogranicza naszych możliwości do biernego poznawania treści usenetowych debat. Możemy w nich aktywnie uczestniczyć, zapisując się tym samym w tej niezwykłej kronice Internetu.

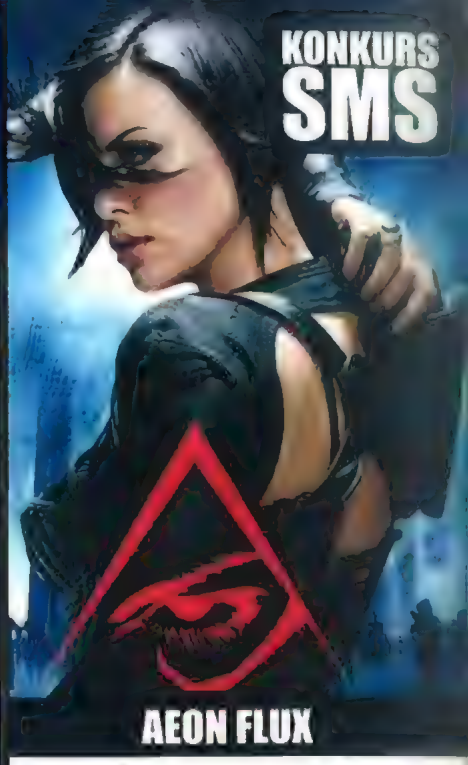
http://groups.google.com/ - 41k - Kopia - Podobne strony

Archiwum Usenetu to w pewnym sensie album rozwoju Internetu i komputerów. Tu: Duke Nukem 3D na szczycie (rok 1997).

Czy to wszystko?!

Oczywiście nie, to ledwie wierzchołek góry lodowej! Oprócz podanych wyżej serwisów są jeszcze prężnie rozwijający się **video.google.com** oraz rewelacyjne **Google Maps** *(maps.google.com)* wraz z programem Google Earth, pozwalającym obejrzeć w miarę dokładne zdjęcia z satelity prawie każdego fragmentu Ziemi! Ale to już jest temat na inny tekst. W każdym razie pod podanym powyżej linkiem znajdziesz wszelkie inicjatywy Google'a. Nie wątpię, że od momentu napisania tego tekstu do jego publikacji programiści jeszcze coś wymyślą... **|CDA|**

www.google.com/options/index.html/ - 43k - Kopia - Podobne strony



DO WYGRANIA
8 ZESTAWÓW:

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

JAK SIĘ NAZYWA BOHATERKA FILMU?
A) BRIDGET JONES
B) AEON FLUX
C) RENATA B.

Odpowiedź wpisz według schematu: CAAFX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMSem pod numer 7164!
Koszt wysłania SMSa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 21 MARCA 2006 R.

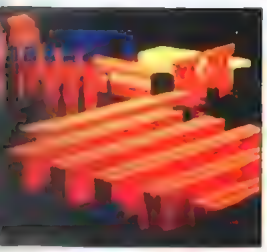
KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | POGADAJMY O PŁYTACH

SOLIDNA PODSTAWA

Komputer to nie tylko procesor, pamięć i karta graficzna. Co najmniej równie ważnym, choć często niedocenianym jego elementem, jest płyta główna. To ona stanowi podstawę całego peceta i właśnie na wskazanie najlepszych płyt przeznaczymy dzisiejsze wydanie NDSN.

Ze standardowymi ustawieniami większość z dostępnych płyt będzie pracowała poprawnie. Osoby bojące się overclockingu mogą śmiało przejść do następnej strony. Natomiast wszystkich zainteresowanych wydobyciem z procesora pełnej jego mocy zapraszam do lektury całego działu.

Procesorami najbardziej podatnymi na podkręcanie i dającymi największe efekty są wolniejsze odmiany AMD Athlon 64, przeznaczone dla złącza S939. Dokładny ich opis znajdziecie w poprzednim numerze CDA. Niestety oszczędzanie przy zakupie na z pozoru mało ważnej płycie głównej może sprawić, że jakiekolwiek zwiększenie szybkości procesora będzie niemożliwe. I odwrotnie – właściwy jej wybór pozwoli na uzyskanie czasem niewiarygodnego wzrostu mocy obliczeniowej.



Stanąć pewnie na 939 nogach

Dla największych fanów podkręcania w przypadku procesorów Athlon 64 wybór jest dość prosty. **Żadna inna płyta główna nie pozwala na takie szaleństwa jak DFI LanParty UT nF4 Ultra-D.** U osób niezorientowanych liczba dostępnych opcji ustawień jej BIOS-u wywoła najpewniej ból głowy. Możemy tu dokładnie ustawić pełne timingi pamięci, ich dzielnik w stosunku do FSB czy też przeprowadzić test jej stabilności. Prócz tego mamy możliwość ustawienia FSB w granicach od 200 do 456 MHz, mnożnika procesora, mnożnika magistrali HT (1x, 1,5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x), napięcia procesora (od 0,825 do 1,55 V (odstępy 0,025 V) plus dodatkowo możliwość przyspieszenia pracy procesora przez procentowe podniesienie jego wydajności (+104, +110, +113, +123, +126, +133, +136%), zwiększenie napięcia magistrali HT (od 1,2 do 1,5 V) i napięcia mostka północnego (od 1,5 do 1,8 V).

Umiejętna obsługa tych funkcji daje niewiarygodne rezultaty. **To właśnie na tego typu płycie udało mi się podnieść zegar Athlona z 2 do 3 GHz.** Bardzo wygodnym rozwiązaniem jest specjalność DFI, czyli **Safe-Boot.** Umożliwia ono zresetowanie BIOS-u, gdy przesadzimy z niektórymi ustawieniami i komputer nie będzie chciał wystartować. Od zwykłego resetowania BIOS-u funkcja ta różni się tym, że ładuje domyślne ustawienia jedynie na czas testów POST, a następnie pozwala na wejście do jego ustawień. Oznacza to, że nie tracimy zmian, jakich w nim wcześniej dokonaliśmy.

Płyta ma kilka dodatkowych złącz zasilających, co umożliwia osiągnięcie maksymalnej stabilności podczas podkręcania. Ma to swoją cenę – **producent zaleca stosowanie co najmniej 400-watowego zasilacza.** Nie ma najmniejszego problemu z pracą ze słabszymi zasilaczami, ale w takim przypadku osiągnie się znacznie gorsze wyniki przy próbach overclockingu.

Sama płyta została wykonana bardzo dobrze i wyposażona w wiele interesujących dodatków. Jednym z nich jest dołączony moduł dźwięku, co ma, według producenta, podnieść jego jakość. Zestaw zworek czy wszystkich wymaganych kabli tylko dopełnia pozytywnego obrazu całości. Cieszy rozmieszczenie poszczególnych elementów. Nie ma takich kłopotów, jak: konieczność wyjęcia karty graficznej przed wymianą pamięci czy niemożność założenia większego niż standardowy coolera procesora. Problemem może być jedynie umieszczenie dodatkowego złącza zasilania typu FDD tuż za jednym ze złącz PCIe. Może to w praktyce uniemożliwić jego obsadzenie.

Jak to wszystko sprawdza się w praktyce? Pisałem wcześniej, że to najlepsza platforma do podkręcania Athlona. W zasadzie nie istnieją jakiekolwiek ograniczenia jej możliwości, a osiągnięcie kresu stabilności będzie zawsze oznaczało, że nie da się już nic więcej wycisnąć z procesora czy pamięci, a nie samej płyty. Jest to jedna z nielicznych konstrukcji pozwalająca na przetaktowanie FSB nawet do 400 MHz (ze standardowych 200). Dodatkowe zasilanie pamięci i możliwość podniesienia ich napięcia nawet do 4 V sprawia, że również one mogą pracować z nieosiągalną na innych platformach prędkością. Ma to swoją cenę – **płyta po mocnym podkręceniu wydziela, wraz z procesorem**

i **pamięciami, ogromne ilości ciepła**. Należy pracować albo przy otwartej, albo dobrze wentylowanej obudowie.

Teraz o wadach. Dla niektórych będzie to cena wynosząca **530 zł**. Zważywszy jednak na to, że za przeciętną płytę musimy zapłacić i tak ponad 400 zł, to około 100 zł więcej za najlepszą na świecie platformę dla Athlonów nie wydaje się wygórowaną stawką. Przyczepić się również można **do głośności wentylatora chłodzącego chipset płyty**. Na pełnych obrotach (ponad 7000 obr./min) jest on rzeczywiście słyszalny, a startując wydobywa z siebie dźwięk przypominający syrenę alarmową. :) Niestety, lokalizacja układu sprawia, że nie jest w zasadzie możliwe zastąpienie jego chłodzeniem czymś innym. Założenie np. wyższego radiatora czy wentylatora uniemożliwiłoby instalację karty graficznej.

Też grzechu warta

Drugą polecaną przeze mnie płytą pod Athlona jest **Asus A8N32-SLI Deluxe**. Ma ona ogromną wadę, o której wypada wspomnieć od razu – **kosztuje aż 830 zł**. To już rzeczywiście cena zaporowa. Dla fanatyków mogących sobie pozwolić na dwie najnowsze karty pracujące w trybie SLI nie powinno to jednak stanowić dużego problemu. Asus zbudowany jest na bazie najnowszego układu Nvidii, który od poprzednika różni się możliwością obsługi dwóch kart w trybie PCIe x16 (poprzednio x8). Daje to czasem pewien wzrost wydajności, choć należy przyznać, że nigdy nie jest on znaczący.

Również tutaj BIOS udostępnia bardzo dużo opcji, choć nie jest tak rozbudowany jak w DFI. Wystarczy jednak dla nieco mniej ortodoksyjnych maniaków overclockingu. Mamy tu możliwość automatycznego podkręcania w zakresie od 1 do 10%. Z tej możliwości skorzystają najmniej doświadczeni użytkownicy. Pozostali mogą się tego podjąć na własną rękę, używając udostępnionych opcji. FSB płyty da się regulować w zakresie od 200 do 400 MHz. Napięcie rdzenia procesora można podnieść do 1,56 V (troszkę mało), zaś pamięci do 3,2 V (od 2,6, ze skokiem 0,05 V). Nie ma natomiast problemu z ustawieniem ich timingów – dostępna liczba opcji jest bardzo duża.

Asus postanowił zastosować w swojej konstrukcji pasywny system chłodzenia z dużymi radiatorami i rurą cieplną. Wykonanie płyty stoi na najwyższym poziomie. Również do niej dołączono wszystko, co niezbędne tak, że raczej nie będzie konieczne dokupywanie jakichkolwiek elementów czy kabli. **Mimo wszystko nie jest to produkt przeznaczony do ekstremalnego overclokingu.** Może stabilnie pracować z FSB do 350 MHz, co jest i tak jednym z najlepszych wyników wśród płyt SLI.

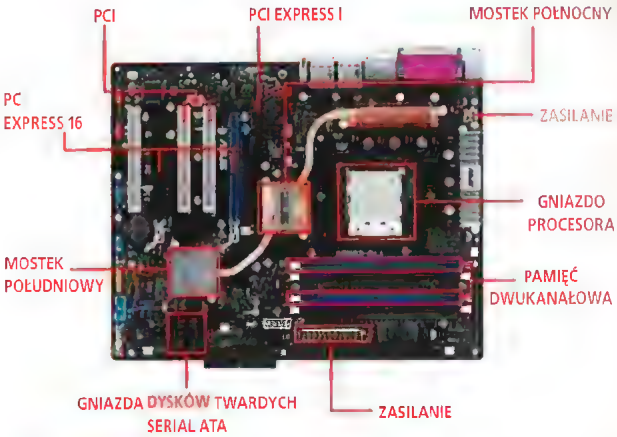
Płytę Asusa można polecić osobom chcącym instalować w komputerze dwie karty graficzne. Dla pozostałych pod każdym względem lepszym wyborem będzie płyta DFI.

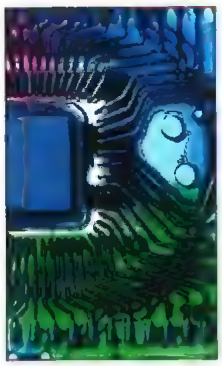
Tańsze rozwiązania

Niezainteresowani podkręcaniem minimaliści mogą się natomiast zaopatrzyć w płytę **MSI K8N Neo4-F. Za 350 zł dostaną platformę dobrze wykonaną, stabilną i osiągającą bardzo przyzwoite wyniki wydajności.** Ma ona wszystkie niezbędne złącza i wyjścia oraz standardowe dodatki. Chłodzenie chipsetu, mimo że składa się na nie radiator z wentylatorem, nie jest hałaśliwe, a rozmieszczenie poszczególnych elementów płyty – poprawne i niewymagające stosowania żadnych sztuczek podczas montażu kart, coolera i pamięci. Zaletą jest tu z pewnością 36-miesięczna gwarancja (podobnie jak w Asusie, DFI daje na swój produkt 24 miesiące gwarancji). BIOS płyty wprawdzie nie udostępnia fajerwerków, takich jak DFI czy nawet Asus, ale jest w miarę bogaty, choć należy pamiętać, że w tym przypadku ma to znaczenie drugorzędne. Jeszcze tańszy (300 zł), ale również poprawny będzie **Gigabyte GA-K8NF-9**. W benchmarkach osiąga on jednak wyniki nieco słabsze niż płyta MSI, a do tego (choć to być może tylko moje osobiste uprzedzenia) zdarzają się problemy z niezawodnością płyt tej marki. Niemniej również Gigabyte sprawdzi się dobrze jako podstawa pod Athlona.

185 nóżek mniej

Wielbiciele Sempronów muszą obecnie zdecydować, jaką wersję procesora chcą kupić. Jeżeli ma to być S939, mogą wrócić do tekstu powyżej. Jak na razie dostępność Sempronów S939 jest niewielka, a ich ceny dość zagadkowe. To następstwo polityki sprzedawców, którzy nie chcą pozostawiać w magazynie starszych układów. Dla Sempronów S754 oferuje się całkiem spory wybór płyt, choć nie ma tam aż tak wyjątkowych konstrukcji jak opisywane wcześniej.





wymieniać pamięci. Pewną wadą płyty jest zastosowanie jedynie pasywnego chłodzenia chipsetu. Wprawdzie jego umieszczenie za złączem PCIe x16 może sprawić trudności z ewentualną wymianą na coś skuteczniejszego, ale nie jest to niemożliwe.

Osoby chcące dokonać upgrade'u komputera, ale mające w nim np. GF6800GT czy Radeona X800XT, powinny zwrócić uwagę na płytę **Abit NF8-V**. W przeciwieństwie do wszystkich opisywanych wcześniej konstrukcji jest ona wyposażona w standardowe złącze AGP i dość wyraźnie świadczy o tym, że przejście na PCIe mogło być nieco przedwczesne, gdyż **jest to najwydajniejsza płyta S754 z kiedykolwiek przeze mnie testowanych**. Również na niej można bardzo mocno podkręcić procesor. Częstotliwość AGP ustala się niezależnie od FSB, szyna główna może być ustawiona w zakresie od 200 do 400 MHz, napięcie procesora do 1,8 V, a HyperTransport do 1,35 V. Wprawdzie nigdy nie próbowałem na niej dokonywać jakichś wyjątkowych podbić częstotliwości procesora, ale nie powinno być z tym problemów. Standardowo, jak już wspomniałem, jest to najwydajniejsza płyta pod procesory ze złączem S754.

Płyta główna to podstawa komputera i wbrew pozorom ma ogromne znaczenie dla jego wydajności i stabilności.

Wśród płyt S754 pod względem możliwości OC wyróżniała się **Gigabyte GA-K8NE**. FSB można było teoretycznie ustawić w zakresie od 200 do 456 MHz, ze skokiem 1 MHz. Pamięć i FSB ustawiane niezależnie (bardzo ważne, gdy się chce podkręcać procesor mimo posiadania gorszych modułów RAM, co w tej klasie cenowej jest przecież zrozumiałe), regulacja napięcia procesora aż do 1,75 V i pamięci w zakresie 2,5–2,7 V (niewiele, ale powinno wystarczyć), zwiększenie napięcia HyperTransport do 1,5 V (od 1,2, skok 0,1 V) to funkcje bardzo przydatne podczas podkręcania. Sama płyta wykonana jest solidnie, elementy rozmieszczono na niej w sposób w miarę przemyślany, można założyć cooler większy niż przewidziany przez producenta procesora i bezproblemowo

Bliźniaki dla konkurencji

Co można polecić wielbicielom procesorów Intela? Przede wszystkim należy pamiętać, że podkręcanie P4 i jego pochodnych może być efektowne, ale nie jest szczególnie efektywne. Na razie możemy pomarzyć, co by było, gdyby Intel wypuścił desktopowe wersje procesorów serii M. Wspominałem już o tym

KTO TERAZ RZĄDZI?

Na naszym rynku obecne są płyty kilku firm. Można zaobserwować pewną rotację, jeśli chodzi o ich popularność. Abit zbudował swoją pozycję na legendarnych modelach BH6/BE6. Później firma odsunęła się w cień, kiedy jej produkty zaczęły ustępować tym Gigabyte'a, MSI i Asusa. Kilka lat temu bardzo popularne były budżetowe płyty ECS, teraz ta firma jest u nas w zaniku (a e ciągle jest to jeden z największych producentów płyt na świecie, ba, ostatnio całkiem udanie wszedł na rynek płyt z górnej półki...), zastępowana przez równie taniego Asrocka. Jeszcze przed dwoma laty ogromną popularnością wśród wyznawców overclokingu cieszyły się płyty Epox, dziś jego rolę przejęły kultowe DFI.

Obecnie polecić można Asusa i MSI. Gigabyte produkuje dobre płyty, a e te bywają zawodne (choć mają 3 letnią gwarancję), podobnie Abit. DFI to produkty dla dość wąskiego grona nabywców, zaś Asrock sprawdzi się co najwyżej w tanim komputerze do pracy z niewymagającymi aplikacjami i bez prób podkręcania

NIEKONIECZNIE POPRAWNIE

Często podczas przeglądania specyfikacji płyt głównych pod procesory AMD możemy w nich znaleźć informację o obsłudze, bądź jej braku, trybu dual channel. Mało to sens w przypadku starszych konstrukcji ze złączem Socket A, ale jest nieporozumieniem w nowszych S754 i S939. Płyty te nie mają w ogóle kontrolera pamięci, gdyż został on zintegrowany w jądrze procesora. Procesory S754 nie obsługują trybu DC, natomiast S939 zawsze go wspierają. Nie ma układów S754 z DC i S939, które byłyby go pozbawione. Ta z pozoru nieduża zmiana perspektywy doprowadza do sytuacji, w której posiadacz procesora ze złączem S754 często poszukuje płyty z obsługą dual channel, co jest ogromnym nieporozumieniem. Sam pomysł AMD na umieszczenie kontrolera pamięci w procesorze sprawdza się rewelacyjnie – nawet asynchroniczna praca nie powoduje znacznego spadku wydajności, tak więc podkręcanie nawet bez drogich pamięci nadal przynosi bardzo dobre rezultaty.

kiedyś, ale właśnie one po przetaktowaniu okazywały się co najmniej równie wydajne jak produkty AMD. Dla rodziny P4 możemy często dostać odpowiedniki płyt pod AMD. I tak, niemal bliźniaczą konstrukcją Asusa **A8N32-SLI Deluxe** jest **Asus P5N32-SLI Deluxe**. Niestety podobieństwo dotyczy również ich ceny. Dla wielbicieli overclockingu DFI przygotowało płytę **LanParty 925X-T2**, za którą należy zapłacić około **700 zł**.

Samo podkręcanie P4, ze względu na jego właściwości, jest na ogół łatwiejsze niż w przypadku Athlonów i Sempronów. To samo dotyczy Celerona, do którego wystarczy w zasadzie jakakolwiek płyta obsługująca nowe P4 i możliwość stopniowej regulacji FSB. Wygląda to obiecująco, ale nie daje szczególnie dużego wzrostu wydajności. Do tego dochodzą problemy z odprowadzeniem ogromnej ilości ciepła wydzielanego przez procesory Intela. Odpada za to kupowanie bardzo drogich modułów RAM, gdyż DDR2 667 nie stanowią wąskiego gardła tej platformy.

Głupio oszczędzasz – dwa razy płacisz

Miłośnicy oszczędzania i niskobudżetowych konstrukcji, takich jak te firm Asrock, ECS (w zaniku) czy nawet no name powinni solidnie zastanowić się nad zmianą upodobań. **Płyta główna to podstawa komputera i wbrew pozorom ma ogromne znacznie dla jego wydajności i stabilności.** Wiem, że w wielu sklepikach sprzedawcy wkładają do komputerów właśnie najtańsze płyty, gdyż klientowi imponuje głównie liczba megaherców i megabajtów – można więc przesunąć koszty na droższy procesor czy dodatkowe 512 MB RAM. Problem w tym, że oszczędzając na płycie często traci się z owych megaherców nawet kilkanaście, a w skrajnych przypadkach kilkadziesiąt procent. Bolesna będzie chwila, w której okaże się, że zaoszczędziliśmy na płycie 300 zł i kupiliśmy procesor o 200 MHz szybszy, a mimo to komputer o wiele tańszy i tak wydajnością bije nasze „nowe" cacko na głowę, do tego nie sprawia żadnych problemów w eksploatacji. To początek coraz częstszych telefonów do serwisu – i możecie być pewni, że wasze prośby o pomoc będą w końcu ignorowane, a wy sami dorobicie się w serwisie opinii krzykacza i pałkowdy, bo przecież oczekiwanie poprawnej pracy komputera jest z waszej strony niepoważne. W rzeczywistości liczycie się tylko do momentu przelania pieniędzy na konto sprzedawcy. Od tej chwili staniecie się natrętnymi, niedouczonymi prostakami, którzy nie umieją obsługiwać komputera tak, aby go nie zepsuć. Scenariusz smutny i niestety tym bardziej prawdopodobny, na im gorszą płytę (inne podzespoły również) się zdecydujecie.

A reasumując – na podstawie ostatnich części NDSN każdy może złożyć taki komputer, który będzie mu odpowiadał wydajnością i znajdował się w zasięgu jego możliwości finansowych. Najbardziej wymagający mogą jeszcze poczekać do następnego odcinka i opisu zmian wśród kart graficznych (czasem się zastanawiam, czy nie powinien to być oddzielny, comiesięczny dział...).

Wszystkim natomiast przypominam, że **każdy komputer powinien być wyposażony w dobry zasilacz.** Tu również nie można oszczędzać. W przypadku overclockingu wzrost poboru mocy może być znaczny, rośnie ryzyko spalenia zasilacza, co w przypadku urządzeń bez zabezpieczeń może się skończyć uszkodzeniem wszystkich podzespołów komputera.

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

...I wszystko jasne!

DFI LanParty 925X-T2

Rodzaj złącza	S775
Obsługiwane procesory	Pentium 4, Celeron
Chipset	Intel 925X
Liczba gniazd pamięci	4
Rodzaj pamięci	DDR II
Liczba złączy PCIe	1 – x16, 2 – x1
Liczba złączy PCI	3
Obsługa ATA	tak – 1 kanał
Obsługa S-ATA	tak – S-ATA – 4
Karta sieciowa	tak – 2x Gigabit
Gwarancja	24 miesiące
Cena	700 zł

Gigabyte GA-K8NE

Rodzaj złącza	S754
Obsługiwane procesory	AMD Athlon 64, Sempron 754
Chipset	Nvidia nForce4
Liczba gniazd pamięci	3
Rodzaj pamięci	DDR
Liczba złączy PCIe	1 – x16, 2 – x2
Liczba złączy PCI	3
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATA – 4
Karta sieciowa	tak
Gwarancja	36 miesięcy
Cena	250 zł

Gigabyte GA-K8NF-9

Rodzaj złącza	S939
Obsługiwane procesory	AMD Athlon 64, Athlon X2, Athlon FX, Sempron (S939)
Chipset	Nvidia nForce4
Liczba gniazd pamięci	4
Rodzaj pamięci	DDR
Liczba złączy PCIe	1 – x16, 2 – x2
Liczba złączy PCI	3
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATA – 4
Karta sieciowa	tak
Gwarancja	36 miesięcy
Cena	300 zł

MSI K8N Neo4-F

Rodzaj złącza	S939
Obsługiwane procesory	AMD Athlon 64, Athlon X2, Athlon FX, Sempron (S939)
Chipset	Nvidia nForce4
Liczba gniazd pamięci	4
Rodzaj pamięci	DDR
Liczba złączy PCIe	1 – x16, 1 – x4, 1 – x1
Liczba złączy PCI	3
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATA – 4
Karta sieciowa	tak
Gwarancja	36 miesięcy
Cena	350 zł

Abit NF8-V

Rodzaj złącza	S754
Obsługiwane procesory	AMD Athlon 64, Sempron 754
Chipset	Nvidia nForce3 250
Liczba gniazd pamięci	2
Rodzaj pamięci	DDR
Złącze AGP	tak – x8
Liczba złączy PCI	5
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATA – 2
Karta sieciowa	tak
Gwarancja	24 miesiące
Cena	290 zł

Asus A8N32-SLI Deluxe

Rodzaj złącza	S939
Obsługiwane procesory	AMD Athlon 64, Athlon X2, Athlon FX, Sempron (S939)
Chipset	Nvidia nForce4 SLI x16
Liczba gniazd pamięci	4
Rodzaj pamięci	DDR
Liczba złączy PCIe	2 – x16, 1 – x1
Liczba złączy PCI	3
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATAII – 5, S-ATA – 1
Karta sieciowa	tak – 2x Gigabit
Gwarancja	36 miesięcy
Cena	830 zł

Asus P5N32-SLI Deluxe

Rodzaj złącza	S775
Obsługiwane procesory	Pentium 4, Pentium D, Celeron
Chipset	Nvidia nForce4 SLI x16
Liczba gniazd pamięci	4
Rodzaj pamięci	DDR II
Liczba złączy PCIe	2 – x16, 1 – x4, 2 – x1
Liczba złączy PCI	2
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATAII – 5, S-ATA – 1
Karta sieciowa	tak – 2x Gigabit
Gwarancja	36 miesięcy
Cena	820 zł

DFI LanParty UT nF4 Ultra-D

Rodzaj złącza	S939
Obsługiwane procesory	AMD Athlon 64, Athlon X2, Athlon FX, Sempron (S939)
Chipset	Nvidia nForce4 Ultra
Liczba gniazd pamięci	4
Rodzaj pamięci	DDR
Liczba złączy PCIe	2 – x16, 1 – x4, 1 – x1
Liczba złączy PCI	2
Obsługa ATA	tak – 2 kanały
Obsługa S-ATA	tak – S-ATAII – 4
Karta sieciowa	tak – 2x Gigabit
Gwarancja	24 miesiące
Cena	530 zł

Nowa nagrywarka DVD+R/RW DVD-R/RW

z tunerem TV, obsługująca MPEG4 i XviD z polskimi napisami

Emperor Recorder

Nagrywa REC DVD±R/RW

Do 6 godzin nagrania

Czyta polskie napisy

TV Tuner Build-in

Wejście DV

Odtwarza MPEG4 XviD

Śpij spokojnie
Nagrywa się

DOLBY DIGITAL · RECORD READY · DVD VIDEO · MP3 · RECORD · RECORD · HDCD · MPEG4 VIDEO MULTIAUDIO · XviD CERTIFIED · JPEG · Kodak Picture CD

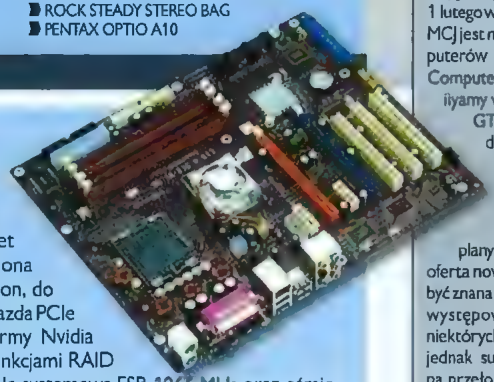
TECHNOLOGY ocean

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa tel. +48 022 332 34 50 fax. +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, **www.manta.com.pl**; Detaliczna sprzedaż wysyłkowa **www.ultima.pl**, e-mail: adam@ultima.pl, tel. +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa tel. +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, **www.tomsoft.com.pl**

MANTA · TOMSOFT · ULTIMA

- ECS C19-A SLI
- ASUS LAMBORGHINI VX1
- HP DESKJET 6980 I 6940
- TRACER LUCYFIRE
- PIONEER AS-PS55
- MEDIA-TECH NEVADA I UTACH
- NEC MULTISYNC 20 WGX2
- TAKE.ME 139 V
- ROCK STEADY STEREO BAG
- PENTAX OPTIO A10

ECS z SLI



Firma Elitegroup Computer Systems (ECS) przedstawiła płytę główną C19-A SLI. Konstrukcja wykorzystuje chipset Nvidia nForce4 SLI XE. Obsługuje ona procesory Intel Pentium Extreme Edition, do 16 GB pamięci dual DDR2 667, dwa gniazda PCIe x16 umożliwiające podłączenie kart firmy Nvidia w trybie SLI, cztery złącza SATA II z funkcjami RAID 0, 1, 0+1, 5, gigabitowy LAN, magistralę systemową FSB 1066 MHz oraz ośmiokanałowe audio o wysokiej jakość. Płyta główna wykorzystuje czterofazowe zasilanie typu PWM gwarantujące stabilne parametry pracy procesora. C19-A SLI dostępna jest w sprzedaży od połowy lutego br. w cenie 367 zł brutto.

www.ecs.com.tw

ASUS-Lamborghini VX1

Firma ASUS Polska zapowiedziała na wiosnę wprowadzenie do oferty serii notebooków o nazwie ASUS-Lamborghini VX1. Dla inżynierów pracujących nad projektem priorytetami były: bardzo wysoka wydajność oraz efektywny system zarządzania energią zapewniający długi czas pracy na baterii. By sprostać tak wysoko postawionym celom, komputery przenośne Lamborghini VX1 zbudowano na bazie najbardziej zaawansowanej platformy mobilnej Intel Centrino Duo.

Dzięki zastosowaniu dwurdzeniowego procesora notebooki ASUS-Lamborghini VX1 pozwolą na szybsze przetwarzanie danych oraz pracę z wysokiej jakości materiałem audio-wideo. Jednocześnie obniżono wagę komputerów. VX1 z 15-calowym wyświetlaczem waży mniej niż większość tego typu urządzeń z wyświetlaczem 14-calowym. Urządzenia z serii ASUS-Lamborghini VX1 będą dostępne w kolorze żółtym i czarnym.

pl.asus.com

Regał dla gracza

Jeśli szukacie niebanalnego regału na książki, bibeloty, gry czy inne tego typu rzeczy, zainteresujcie się produktem opracowanym przez Brave Space. Jest to seria modułów wykonanych z drewnianych desek. Całość przypomina elementy znanej od lat gry Tetris, za pomocą których można tworzyć dowolne szafki-regały i zagospodarowywać wolną przestrzeń. Ułożone konstrukcje wyglądają oryginalnie, są estetyczne i funkcjonalne, a dodatkowo przypominają piękne czasy, gdy na komputerach wystarczyło parę kresek, by przykuć do monitorów na wieeele godzin.

www.bravespacedesign.com

SHORTY

iiyama i MCJ

21 grudnia 2005 roku w wyniku negocjacji obie firmy podpisały umowę, na mocy której majątek iiyama i jej marka staną się z dniem 1 lutego własnością Mouse Computer Japan. MCJ jest między innymi producentem komputerów PC i notebooków marki Mouse Computer. W skład MCJ Group oprócz iiyamy wchodzą cztery inne firmy. Są to: GTI Partners Corporation (zarządzanie kapitałem MCJ), SYNNEX K.K. (peryferia PC), SHUWA SYSTEM Co. Ltd. (IT & Media) oraz WELLCOM Corporation (Call Center). Zatwierdzono też plany produkcyjne na przyszłość – pełna oferta nowych monitorów iiyamy powinna być znana już w marcu. Do tego czasu mogą występować problemy z dostępnością niektórych produktów firmy. Będzie ona jednak sukcesywnie się poprawiać, a już na przełomie marca i kwietnia przewiduje się pełną dostępność wszystkich modeli monitorów i TV LCD iiyamy.

Poducha

Nałogowi gracze często przesiadujący przed ekranem komputera czy telewizora (w przypadku konsol) muszą się liczyć z bólem pleców. Z pomocą poduszki, jaką zaoferowali Japończycy, można temu

częściowo zaradzić. Kiedy i u nas zaczną pojawiać się takie wynalazki?

Zabierz głośniki pod prysznic

AS-PS55 to nowe, wodoodporne głośniki w ofercie firmy Pioneer, z których można korzystać podczas kąpieli, bez obaw o zamoczenie wewnętrznych komponentów elektronicznych urządzenia. Nowy produkt zbudowany jest z plastikowych elementów i zasilany przez cztery baterie formatu AAA. Wodoodporne głośniki AS-PS55 dostępne są w sprzedaży na stronie producenta, w różnych wersjach kolorystycznych.

Nowości HP

LucyFire

Jest to model Tracera o mocy 400W stworzony dla wymagających użytkowników. Został zaprojektowany tak, by współdziałać z najnowocześniejszymi procesorami i kartami graficznymi. Urządzenie posiada filtry EMI i PFC, a także wiele innych układów filtrująco-zabezpieczających. Pełna zgodność z wymogami Unii Europejskiej (CE) została potwierdzona badaniami wykonanymi w największym i najbardziej renomowanym laboratorium badawczym PCBC. Wysoką jakość potwierdza 36-miesięczny okres gwarancji realizowanej w trybie SWAP 1:1, czyli w przypadku awarii zasilacz wymieniany jest na nowy egzemplarz. Dodatkowym atutem tego modelu jest czarna niklowana obudowa oraz siatka ochronna na przewodach, która pomaga zachować porządek w obudowie. Sugerowana cena detaliczna to jedynie 89 zł. Polski dystrybutor – firma Megabajt.

www.tracer.pl

Komarzy zegarek

Południowoafrykański wynalazca, Gervan Lubbe, skonstruował specjalny zegarek na rękę o nazwie Malaria Monitor. To czasomierz, który... pobiera krew i wykrywa pierwsze symptomy malarii. Zdaniem pomysłodawcy, urządzenie może uratować życie milionom ludzi dzięki wczesnemu ostrzeżeniu o infekcji. Zegarek wyposażony jest w niewielką igłę, za pomocą której cztery razy dziennie pobiera do analizy niewielką próbkę krwi. W przypadku gdy wykryje zarazki malarii, na tarczy zegarka pojawia się mrugająca ikona moskita. Użytkownik powinien wówczas zażyć trzy specjalne pigułki, które w ciągu 48 godzin zlikwidują wszelkie objawy infekcji.

Malaria roznoszona jest przez moskity i co roku zabija ponad milion osób. Jak podaje Światowa Organizacja Zdrowia (WHO), blisko 90 % wszystkich zgonów ma miejsce w południowej części kontynentu afrykańskiego. Założona przez wynalazcę firma Gervans Trading otrzymała już blisko 1,5 mln zamówień na Malaria Monitor, m.in. od firm oraz instytucji rządowych i humanitarnych. Cena „zegarka na moskity" wynosi ok. 280 USD. Zdaniem producenta, koszt kompleksowego leczenia pacjenta chorego na malarię jest znacznie wyższy.

www.gervans.com

Panoramiczny od NEC-a

NEC Display Solutions wchodzi na rynek panoramicznych monitorów z nowym modelem NEC MultiSync 20 WGX2, wzbogacającym gamę produktów firmy o nowoczesny i praktyczny model z formatem obrazu 16:10. Monitor oferuje o 35% więcej aktywnej powierzchni ekranu w formacie panoramicznym niż monitor o przekątnej 19 cali. Czterowejściowy hub USB 2.0 z dwoma portami umieszczonymi z tyłu i dwoma z przodu obudowy dopełnia doskonałą konfigurację sprzętową monitora.

Kontrast wynoszący 700:1, jasność 470 cd/m2 oraz technologia OptiClear DVM gwarantują doskonałą jakość obrazu i bardzo dobre nasycenie kolorów. Dzięki technologii OptiClear DVM użytkownik może wybierać pomiędzy czterema opcjami wyświetlania: dostosowaną do plików tekstowych, gier, projekcji filmów lub pokazu zdjęć.

NEC MultiSync 20 WGX2 dostępny jest w Polsce od połowy lutego 2006 r. Jego sugerowana cena to 2749 zł netto. Objęty jest 3-letnią gwarancją realizowaną w systemie door to door (obejmującą również tylne podświetlenie ekranu).

Wężowy telefon

Zespół projektantów z firm Product Visionaires oraz Siemens zaprezentował prototyp telefonu o nazwie Snake Seductive Extravagance, który użytkownik... okręca sobie wokół ramienia! Urządzenie dedykowane jest płci pięknej jako dodatek do ubioru, który ma podkreślać figurę. Kształt telefonu zbliżony jest, jak sama nazwa wskazuje, do węża. Pomysłodawcy projektu twierdzą, że telefon potrafi również określić nastrój użytkownika i przekazać tę informację w postaci migających i kolorowych diod LED.

www.productvisionaires.de

Bez kabelków

Dane techniczne:
Słuchawki bezprzewodowe
Komunikacja radiowa
Pasmo przenoszenia 16 Hz-23 000 Hz
Regulacja głośności
Impedancja słuchawek 32 Ohm
(1 kHz)
Zasięg odbioru ok. 10 m
Zasilanie 2 baterie AAA

Torby audio

Miłośnicy muzyki MP3, którym znudziły się już słuchawki, mogą się zainteresować nietypową torbą z oferty firmy Lifepod – Rock Steady Stereo Bag. Całość zasilana jest 4 bateriami typu AA. Jak podaje firma Lifepod, torba dedykowana jest w szczególności posiadaczom iPoda. Produkt równie dobrze jednak współpracuje z każdym przenośnym odtwarzaczem multimedialnym obecnym na rynku.

Optio A10

Na polskim rynku pojawił się aparat Pentax Optio A10. Jest on pierwszą konstrukcją Pentaxa wyposażoną w optyczny stabilizator obrazu. Dodatkowymi atutami są: większa matryca z efektywnymi 8 milionami pikseli, 2,5-calowy monitor LCD oraz możliwość nagrywania filmów w rozdzielczości 640 x 480 pikseli. (30 kl./s) w formacie DivX MPEG-4. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 1490 zł.

Zegarek dla śpiocha

Sfera to zegarek, który ma za zadanie zwisać z sufitu nad głową śpiocha. Gdy włączy się alarm i będziemy próbowali go odsunąć, wróci jak upierdliwa mucha i nie pozwoli nam zaspać. Tylko co się stanie, gdybyśmy spróbowali go zerwać?

www.hayatbenchenaa.com/sfera.html

Korki niestraszne

Jeśli zdarzyło się wam utknąć w korkach, może to być ciekawostka właśnie dla was. Urządzenia TrafficGauge pokazują, na których ulicach tworzą się korki i jakie jest ich natężenie. Niestety wszystko tylko w obrębie kilku miast w USA i w połączeniu z ich systemami miejskiej kontroli ruchu. U nas urządzenia pojawią się może za.. kilka(naście) lat.

www.trafficgauge.com

United players

Nevada MP4 Players MT822 to przenośny odtwarzacz plików MP4/MP3/WMA z wbudowanymi głośnikami stereo, radiem FM i dyktafonem. Urządzenie wyposażono w kolorowy wyświetlacz umożliwiający oglądanie filmów w formacie AMV (advance media video) oraz grafiki w formacie JPG i BMP. Dzięki zastosowaniu portu USB 2.0 i pamięci 256 MB lub 512 MB Nevada umożliwia nie tylko odtwarzanie muzyki czy obrazu, ale także wygodny transfer danych pomiędzy komputerami, gdyż pełni on także funkcję dysku przenośnego. Sugerowana cena detaliczna MT822 NEVADA MP4 PLAYERS 256/512 MB to 359/499 zł.

Utah MP4 MT821 to niewielkich rozmiarów, ale niezłej klasy wielofunkcyjne urządzenie: odtwarzacz plików MP4/MP3/WMA, radio FM i cyfrowy dyktafon w jednym. Odtwarzacz ma się charakteryzować płynnym odtwarzaniem filmów, wysoką jakością obrazu, a także umożliwiać wygodne przeglądanie zdjęć cyfrowych. Jakość dźwięku można dodatkowo poprawić dzięki siedmiu ustawieniom equalizera. Sugerowana cena detaliczna MT821 UTAH MP4 PLAYER 256/512 MB to 329/469 zł.

www.media-tech.pl

Do wygrania nagrywarka LiteON LVW-1105HC+

KONKURS SMS

Fundatorem nagrody jest LITEON
www.liteon.ab.pl

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na zgłoszenia czekamy do 21 marca 2006 r.

- MSI MEGAVIEW 588
- DOSTARCZYŁ: MSI Polska
  ul. Łowicka 56/1, 02-531 Warszawa
  tel. 0 228 481 442
- WWW.MSI-POLSKA.PL

- IAUDIO COWON A2
- DOSTARCZYŁ: MP3 Store
  Al. Jerozolimskie 5; Warszawa
  tel./fax: 0 226 223 703
- WWW.IAUDIO.PL

- CREATIVE ZEN VISION, VISION:M
- DOSTARCZYŁ: Creative Labs sp. z o.o.
  ul. Bzowa 21
  02-708 Warszawa
- WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

MSI MEGAVIEW 588

IAUDIO COWON A2

Kino w ręku

Dziś, moi drodzy, nie lada gratka: wybory miss sprzętu dla burżujów. Jeśli masz ochotę pooglądać filmy, zdjęcia i posłuchać muzyki z dala od komputera i elektryczności, a jednocześnie możesz na tę przyjemność wydać około 2000 złotych, zaraz się dowiesz, co musisz mieć.

Na tapetę wziąłem cztery odtwarzacze, wszystkie z najwyższej półki – przede wszystkim cenowej, choć do pudełka i dołączonych gadżetów nie mam większych zastrzeżeń. W każdym przypadku producenci dorzucają eleganckie futerały do przenoszenia sprzętu, niektórzy jeszcze jakieś kabelki i inne ustrojstwa tego typu. Jednak nie oznacza to, że odtwarzacze Creative'a, iAudio i MSI są tak samo godne uwagi.

Zanim jednak przejdę do wyborów miss odtwarzaczy, na początku kilka słów o procedurze testowej. Do wszystkich sprzętów starałem się wgrać te same pliki wideo, kodowane we wszelkich możliwych formatach – DivXy (w standardach 3 i 5), XviDy, do tego z dźwiękiem zapisywanym w AC3, ze zmiennym próbkowaniem itp., itd. Ogólnie im więcej testów przeszedł odtwarzacz, tym mniejsze ryzyko, że jakieś twoje filmy nie będą chciały na nim działać. Oprócz tego do playerów wrzuciłem również grafiki w różnych rozdzielczościach (żaden nie poradził sobie z 8 Mpix, ale to akurat niewielki kłopot) oraz pliki muzyczne – w tym VBR-y i OGG-i.

Zacznijmy od trzeciej wicemiss, czyli okupującego mało zaszczytne, ostatnie miejsce **Creative'a Zen Vision**. Dość eleganckie, czarne pudełko, staranne wykończenie – pierwszy rzut oka i bardzo pozytywne wrażenie. Czar jednak pryska w sekundę po tym, gdy się uruchomi urządzenie. Wiele jego wad mógłbym znieść – że nie działa jako dysk, że przenosić na niego dane można tylko za pomocą creative'owskiej aplikacji, że większość filmów, by działały, trzeba konwertować... Ale nic nie wytłumaczy **tragicznej jakości obrazu**.

Wystarczy na niego spojrzeć pod kątem 100 stopni z lewej strony, a już przekłamania barw są tragiczne. Zaś nawet patrząc na wprost, wyraźnie widzisz tylko to, co znajduje się w centrum – reszta już ma przekłamane barwy. Poza tym używanie urządzenia nie nastręczało trudności, ale **ta jedna wada w zupełności wystarczy, by całkowicie zniechęcić do użytkowania**. Jeden martwy piksel pośrodku ekranu testowanego egzemplarza to już tylko przy reszcie wad szczegół. Szkoda, zapowiadało się nieźle.

Druga wicemiss pojawiła się w tym zestawieniu nieco przypadkowo. Jest to kolejny twór Creative'a, **Vision:M**, zdecydowanie mniejsza siostra podstawowego Visiona. O dziwo, powiela tylko część wad poprzednika. Skąd więc słowo „przypadkowo"? Otóż, **to jedyny sprzęt w tym zestawieniu, który może być noszony w kieszeni**, a co za tym idzie – używany jako zwyczajny odtwarzacz MP3, z możliwością oglądania filmów dodaną jako bajer. Nie ma co ukrywać, właśnie w takich kategoriach należy ją rozpatrywać.

Viosion:M ma ładny, choć stosunkowo niewielki wyświetlacz, pozwalający na przeglądanie zdjęć (o ile te nie mają wyjątkowo wysokich rozdzielczości) oraz oglądanie filmów. **Oczywiście nie działa jako dysk, a żeby cokolwiek nań skopiować, musisz instalować cały pakiet aplikacji Creative'a**. Pozwalają one m.in. na skonwertowanie tych plików, które nijak nie chciałyby się inaczej uruchomić (m.in. kodowanych w DivX 5.0).

Z racji wielkości nie ma co się spodziewać rewelacji. Animacja momentami się rwie, zaś szczegółowość obrazu siłą rzeczy pozostawia nieco do życzenia. **Ewentualnych napisów na filmie na pewno nie odczytasz** (oczywiście o działaniu plików TXT w przypadku żadnego z testowanych odtwarzaczy nie ma co mówić).

Jeśli chodzi o odtwarzanie muzyki, tu nie mam większych zastrzeżeń. Player bez problemu radzi sobie z MP3, również kodowanymi w VBR (zmienne próbkowanie). Niestety, nie obsługuje plików z rozszerzeniem innym niż MP3 i WMA, więc muzykę np. w OGG musisz przed skopiowaniem konwertować. Mimo to, również z racji relatywnie niskiej ceny, jest to odtwarzacz godny uwagi. Nie oferuje cudów, ale jest niewiele większy od komórki, więc w pewien sposób najwygodniejszy w zestawieniu.

Chwila napięcia... Pierwsza wicemiss zbliża się niepewnym krokiem, nie do końca wierząc w swój sukces. Nic dziwnego – odtwarzacze MSI prezentowały bardzo różny poziom. Na szczęście

Nazwa	MSI MegaView 588	iAudio Cowon A2	Creative Zen Vision	Creative Zen Vision:M
Pojemność	20 GB	30 GB	30 GB	30 GB
Wyświetlacz (przekątna, rozdzielczość, liczba kolorów)	3,5", 320 x 240, brak danych	4", 480 x 272, 16M kolorów	3,7", 640 x 480, 262 144 kolorów	2,5", 320 x 240, 262 144 kolorów
Radio	Tak	Tak	Tak	Tak
Dyktafon	Tak	Tak	Tak	Tak
Czytnik kart	SD/MMC	Brak, jest USB Host	Compact Flash I & II	Brak
Maksymalny czas pracy	5 h (filmy), 7,5 h (muzyka)	10 h (filmy), 18 h (muzyka)	13 h (muzyka), 4,5 h (filmy)	4 h (filmy), 14 h (muzyka)
Dodatkowo	Pilot, futerał, kable A/V, line-in	Futerał, kable A/V, line-in	Futerał, kabel A/V	Futerał
Power	7	8	4	7
Dodatki	7	7	6	6
Eco	9	6	3	6
Cena (zł)	1359	2178	1999	1599
Plusy	CENA! No i dobry wyświetlacz, czytnik kart, działa jako dysk	Znakomity wyświetlacz, współpraca z większością popularnych kodeków, długi czas działania, świetne radio, działa jako dysk, obsługuje napisy, w SRT	Wysoka rozdzielczość, dobre radio, czytnik CF	Dobry wyświetlacz, nieduże rozmiary sprawiają, że można go wykorzystywać jak normalny player
Minusy	Problemy z niektórymi kodekami, słabe radio, niska rozdzielczość	Brak czytnika kart SD	Tragiczny wyświetlacz, nie działa jako dysk, konieczność konwertowania wielu filmów	Nie działa jako dysk, konieczność konwertowania niektórych formatów

model **MegaView 588** można uznać za udany. Bolączką MSI były dotychczas słabe wyświetlacze – najwyraźniej firma sobie z tym poradziła, bo tu już obraz na ekranie nie pozostawia wiele do życzenia. Nieco tylko dziwi format zbliżony do 4:3, nie 16:9, jak w większości przypadków.

Na początek dobra nowina: **działa jako dysk i nie trzeba żadnego specjalnego programu, by kopiowane nań pliki można było uruchomić** i poustawiać według własnego uznania. Z muzyką nie ma większych problemów (choć również nie obsługuje OGG-ów), podobnie ze zdjęciami. Nieco gorzej ma się sprawa z kodekami w deo. **Z obecnym software'em nie da się uruchomić niczego kodowanego w DivX 3.0 i – co gorsza – z dźwiękiem AC3.** Oczywiście można film skonwertować przed kopiowaniem, jednak mam nadzieję, że w którejś z kolejnych wersji firmware'u zostanie to poprawione.

Niekiedy też pojawiały się problemy innego rodzaju – przy mocno skompresowanych filmach czasem MegaView nie do końca sobie radził z prawidłowym wyświetlaniem obrazu. To jednak zdarzyło się tylko w przypadku tych zdecydowanie bardziej upierdliwych plików testowych, z którymi odtwarzacze Creative'a w ogóle nie chciały współpracować. Najważniejsze zostawiłem sobie na koniec: MegaView 588 kosztować ma **tylko 1359 złotych, co jest absolutnym rekordem wśród urządzeń tego typu.**

Emocje sięgają zenitu, gdyż na scenę wychodzi absolutna, pierwsza i jedyna miss: **iAudio Cowon A2!** To urządzenie zauroczyło mnie od pierwszego włączenia. Przede wszystkim działa jako dysk i nie potrzebuje żadnego zewnętrznego oprogramowania do obsługi. Muzykę odtwarza bez najmniejszych problemów – tak w MP3, WMA, jak i w OGG, a nawet AC3.

Największą zaletą odtwarzacza jest jednak jego ekran. Oglądanie na nim filmów to naprawdę przyjemność. Nie miałem prawie żadnych problemów z obsługą kodeków (Cowon widzi nawet napisy! Szkoda, że tylko zapisane w SRT), nieobsługiwane były tylko te najbardziej nietypowe połączenia. W żadnym momencie nie miałem też problemów z rwącą się animacją, nic takiego tu nie występowało.

Nie zabrakło też oczywiście funkcji oglądania zdjęć z możliwością ich przybliżania, słuchania radia (bardzo dobrego) oraz oczywiście nagrywania dźwięku, jednak to standard dla wszystkich testowanych tu urządzeń. Bez wątpienia jednak, gdyby jakiś święty Mikołaj miał ochotę mnie czymś obdarować – **spośród opisywanych tu urządzeń Cowon jest bezsprzecznie najlepszym rozwiązaniem.**

Na koniec jeszcze kilka słów podsumowania. Jeśli zdecydujesz się na kupno takiego odtwarzacza, wybierz raczej jakiś ze slotem na karty SD/CF (można wtedy go potraktować jako przenośny dysk na zdjęcia z cyfrówki). Wcześniej jednak dobrze się zastanów: **czy na pewno chcesz wydawać te ok. 2000 złotych na mały odtwarzacz?** Za te pieniądze można kupić już całkiem niezły laptop, który zastosowań ma nieporównywalnie więcej... **|CDA|**

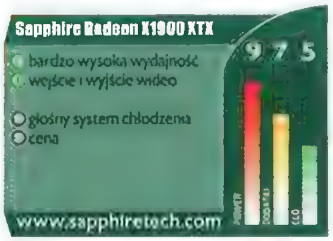
Sapphire Radeon X1900 XTX
- CENA: 2520 zł
- DOSTARCZYŁ: AB SA
- WWW.AB.PL

SAPPHIRE RADEON X1900 XTX

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon X1900 XTX
PAMIĘĆ: 512 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 650/1550 MHz
MAGISTRALA: PCI Express
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak, dwa
WYJŚCIA WIDEO: Avivo
WEJŚCIA WIDEO: Avivo
OPROGRAMOWANIE: CyberLink PowerDirector 4.0 DE i PowerDVD 6.0
GRY: Brothers In Arms, Road to Hill 30, Prince of Persia, Warrior Within, Richard Burns Rally, Tony Hawk's Underground 2 (+2 kody odblokowujące pełne wersje tych gier)
DODATKOWE: wszelkie potrzebne przewody i przejściówki

POWER
Za wysoką wydajność i przyszłościową architekturę.

ZESTAW TESTOWY:
PŁYTA – ASUS P5AD2 PREMIUM
PROCESOR – INTEL PENTIUM 4 650 (3,4 GHZ)
PAMIĘCI – 2 X GEIL 512 MB PC2-5300
ZASILACZ – SILVERSTONE SST-ST60F
KARTA DŹWIĘKOWA – CREATIVE X-FI



Sapphire i Club 3D (ATI Radeon X1900 XTX)

Test najnowszych kart graficznych zbudowanych z wykorzystaniem układów Radeon X1900 XTX miał wykazać, na ile podejście ATI do rozwoju akceleratorów 3D jest słuszne. Przy okazji mieliśmy małe kłopoty, ale o tym później.

Czym różni się rodzina układów X1900 od X1800? W sumie jedyną poważną różnicą jest **trzykrotne zwiększenie liczby Pixel Shaderów**, z 16 do 48. Firma ATI sugeruje takie rozwiązanie jako bardziej właściwe od zwiększania możliwości przeliczania wierzchołków. A to dlatego, że operacje na teksturach i kolorach pozwalają znacznie bardziej zwiększyć realizm tworzonego obrazu niż jest to możliwe dzięki użyciu obiektów składających się z coraz większej liczby wierzchołków. Jest to, według wielu, o tyle słuszne podejście, że nawet w rozdzielczości 1024 x 768 lub 1280 x 1024, jeśli tylko użyje się odpowiednio dobrego antyaliasingu i filtrowania anizotropowego, obraz osiąga przecież wystarczającą jakość. A po użyciu kilku dodatkowych „wodotrysków" graficznych, takich jak mapowanie chropowatości czy tryb HDR (High Dynamic Range) sceny zaczynają naprawdę „żyć". Po dodaniu do tego kolejnych zaawansowanych technik obróbki tekstur (bo na obecnie stosowanych na pewno się nie skończy), wydaje się oczywiste, że zapotrzebowanie na obliczenia wykonywane z zastosowaniem Pixel Shaderów powinno w przyszłości znacząco wzrosnąć.

Dodatkowym atutem takiego podejścia jest fakt, że coraz popularniejsze monitory LCD nawet przy 19-calowych matrycach oferują fizyczną rozdzielczość 1280 x 1024 punkty – superpłynne działanie gier w rozdzielczościach 1600 x 1200

	Sapphire ATI Radeon X1900 XTX Standard	Sapphire ATI Radeon X1900 XTX 4 Antyalias/8 Anizo	Club3D ATI Radeon X1900 XTX Standard	Club3D ATI Radeon X1900 XTX 4 Antyalias/8 Anizo	Nvidia GeForce 7800 GTX 512 Standard	Nvidia GeForce 7800 GTX 512 4 Antyalias/8 Anizo	HIS Radeon X1800 XT Standard	HIS Radeon X1800 XT 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	18722/8391/4468	13585/8105/4072	18424/8371/4513	13457/8101/4084	19601/7907/*	13938/7891/*	17139/7900/*	13028/7681/*
Codecreatures	8185	7575	8162	7499	9171	7356	8141	7473
X-2 The Threat (1600)	81,150	67,117	80,247	67,011	94,898	71,760	73,466	63,477
Far Cry (1024/1600 Max Detail)	69,88/70,01	68,58/69,33	68,51/69,88	68,55/69,28	74,82/75,08	73,55/70,48	70,19/69,72	68,85/68,71
Doom 3 (High/Ultra/Ultra 1600)	107,9/108,3/91,5	105,4/101,9/69,1	106,3/105,1/90,9	105,3/101,8/69,1	113,9/112,9/100,4	113,1/104,5/66,3	109,3/108,9/81,7	105,7/99,9/59,8
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	86,9/86,1/84,3	85,0/77,5/73,2	86,7/85,0/83,1	85,1/77,8/73,3	*	*	*	*
FEAR (Max - 1024/1280/1600)	76/58/40	79/61/49	75/58/40	79/61/49	*	*	*	*
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	104,75/77,79 (100,78/61,11)	96,87/60,48 (94,34/57,40)	14,94/77,67 (100,65/61,07)	96,88/60,45 (94,33/57,40)	114,31/79,58 (99,40/53,64)	112,27/78,96 (99,11/53,35)	106,50/65,06 (88,09/46,41)	95,24/52,84 (81,66/44,38)

X – Testu nie udało się uruchomić * – Testu nie wykonywano SM – Shader Model

POWER [illegible]
DODATKI [illegible]
ECO [illegible]

Club Radeon X1900 XTX
- CENA: 2699 zł
- DOSTARCZYŁ: YAMO sp. z o.o. ul. Postępu 22, 00-676 Warszawa tel. 022 429 67 13
- WWW.YAMO.PL

Za wysoką wydajność i przyszłościową architekturę.

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon X1900 XTX
PAMIĘĆ: 512 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 650/1550 MHz
MAGISTRALA: PC Express
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak, dwa
WYJŚCIA WIDEO: Avivo
WEJŚCIA WIDEO: Avivo
OPROGRAMOWANIE: CyberLink PowerDirector i PowerDVD + Dema ATI
GRY: WWF Panda Junior In Africa
DODATKOWE: wszelkie potrzebne przewody i przejściówki

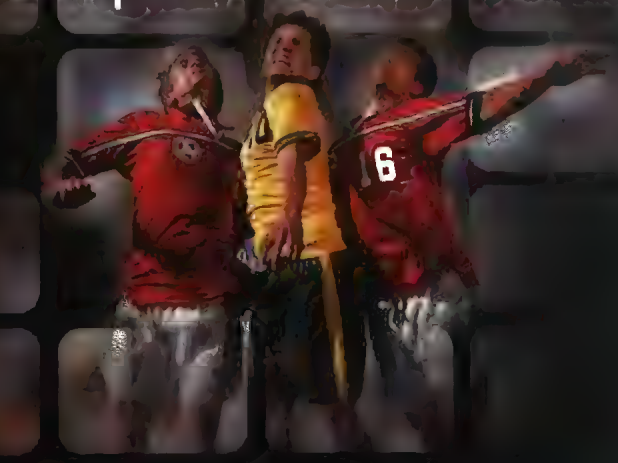
i wyższych nie jest więc potrzebne. Podczas testowania karty były znacząco szybsze od poprzedników tylko w najnowszych tytułach, w szerokim zakresie wykorzystujących Pixel Shadery. Potęgę układów dobrze w dać w demach technologicznych (Toy Shop) oraz najnowszym 3D Marku '06. Dema i testy syntetyczne jednak nie oddają w pełni tego, co karta powinna uzyskać w grach. Przetestowane przez nas najpopularniejsze benchmarkowe tytuły wykazały tylko **nieznaczne przyspieszenie w stosunku do modeli z układami X1800 XT** (wyraźną różnicę widać tylko, gdy w użyciu był SM 3.0 oraz najwyższe rozdzielczości wraz z antyaliasingiem i anizotropowym filtrowaniem tekstur). W części testów X1900 XTX wykazał się wyższą wydajnością niż karty wykorzystujące akceleratory Nvidia GF 7800GTX 512, tak więc obecnie **jest to najszybsza karta dla graczy z pojedynczym układem graficznym**. Mankamentem jest **zastosowanie systemu chłodzenia znanego już z modeli X850 Platinum Edition**, czyli dość głośnych „suszarek" blokujących dodatkowo sąsiedni slot na płycie głównej.

A teraz o kłopotach. Podczas testów w wyniku awarii instalacji elektrycznej zasilacz testowy „zszedł" i tylko dzięki szybkiej akcji i uprzejmości firmy 4MAX udało się je doprowadzić do końca z wykorzystaniem zasilacza SilverStone STRIDER ST60F (600 W) <cdaction.pl/?x=105>.

Ciekawi mnie tylko fakt, czy konkurencja także podąży tropem wytyczonym przez ATI (zwiększanie ilości jednostek Pixel Shader), czy wyznaczy inny kierunek? Przy obecnych szybkich zmianach na pozycji lidera wydajności na odpowiedź Nvidii nie dane nam będzie długo czekać – CeBit za pasem... **|CDA|**

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

Graphics Communicati



WinFast PX7800 GT TDH
- nVidia GeForce 7800GTX GPU
- 256MB/256 bit, high speed DDR3 memor
- Supports DVIx2 & TV out
- Supports Microsoft DirectX9.0c
- OpenGL 1.5

WinFast PX6800 GS TDH
- NVIDIA GeForce 6800GS GPU
- 256MB/256bit DDR3 memory
- Support DVI-I, HDTV output
- NVIDIA CineFX4.0 Engine

WinFast PalmTop TV
- TV Standard: NTSC, PAL and SECAM
- USB Powered
- Support Stereo/ NICAM
- Direct Burn

WinFast PVR 2000
- 10 bit Video Decoder
- Hardware MPEG II Encoder
- Time-shifting & PIC
- Direct Burn

www.leadtek.com.tw

- CENA: 1740 zł
- DOSTARCZYŁ: ASUS Polska
- HTTP://PL.ASUS.COM

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: GEFORCE 7800GT
PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 420/1240 MHZ
MAGISTRALA: PCI EXPRESS
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-BITOWY
WYJŚCIA DVI: TAK (DWA)
WYJŚCIA WIDEO: VIVO (HDTV)
WEJŚCIA WIDEO: VIVO
OPROGRAMOWANIE: SMARTDOCTOR (PODKRĘCANIE), MEDIA SHOW, DVD XP
GRY: KING KONG, BONUS GAMEPACK
DODATKOWE: WSZELKIE POTRZEBNE PRZEWODY I PRZEJŚCIÓWKI

MIKE-L | NIEZWYKLE SZYBKA CISZA...

Bardzo szybka i przeraźliwie cicha karta graficzna...

W pogoni za szybkością producenci umieszczają w malutkich obudowach procesorów graficznych coraz więcej tranzystorów, które to wydzielają ogromne ilości ciepła. Dlatego większość nowych kart graficznych ma potężne chłodnice, zwane pieszczotliwie suszarkami.

ASUS **EN7800GT Top Silent**

Czasem jednak wolniejsze modele kart zadowalają się pasywnym chłodzeniem – dużym radiatorem, który do odprowadzania ciepła wykorzystuje przepływ powietrza wewnątrz obudowy.

ASUS EN7800GT Top Silent jest doskonałym przykładem na to, że jeśli się chce, to można. Szybki układ Nvidia GeForce 7800GT chłodzony jest sporym radiatorem, który dodatkowo wspomagany jest przez... radiator umieszczony na końcu wygiętego w kształt literY L ciepłowodu. Przewód cieplny jest ruchomy, dzięki czemu część radiatora można umieścić blisko miejsca, w którym w lepszych obudowach znajduje się wentylator wysysający powietrze na zewnątrz.

Minusem tej ruchomości może być fakt, że nie da się go przemieścić, gdy i na procesorze komputera znajduje się sporych rozmiarów radiator (tak jak w moim przypadku – Titan Vanessa L-Type). **System chłodzenia sprawdził się wyśmienicie**, gdyż karta – mimo podkręcania – ani razu nie odmówiła posłuszeństwa ani nie zaczęła wyświetlać błędów na ekranie.

W testach i grach okazała się przy tym nad wyraz szybka, dzięk czemu powinna wystarczyć nawet wymagającym osobom do grania w najnowsze tytuły. Wysokie rozdzielczości wraz z filtrowaniem anizotropowym oraz wygładzaniem krawędzi nie sprawiły tej konstrukcji zbytnich problemów – wydajność była przez cały czas na wystarczającym poziomie. Jedynym programem, który nie wyświetlił ponad 24 klatek na sekundę, był najnowszy test syntetyczny 3D Mark 06. Zresztą możecie to zweryfikować, przeglądając tabelkę z wynikami.

Karta sprawowała się znakomicie, wspomagana przez oprogramowanie dołączone wraz ze sterownikami, pozwalające na kontrolowanie jej parametrów i co najważniejsze – podkręcanie, w tym dobrze rozwiązane dynamiczne zwiększanie wydajności. (Na dodatek pozwala ono na połączenie z drugą podobną kartą w trybie SLI.)

Ta ostatnia aplikacja monitoruje temperaturę oraz obciążenie akceleratora i w momencie, gdy wzrasta zapotrzebowanie na moc 3D, zwiększa wydajność poprzez zmiany taktowania układów. A gdy całość zacznie się przegrzewać, jest w stanie (także podczas gry) zmniejszyć wydajność, co pozwala na bezpieczną zabawę.

Karta właściwie nie ma żadnych minusów. Jedynym warunkiem jej użytkowania jest posiadanie **odpowiedniego zasilacza** (minimum 350 W, zalecane jest 400 W) **oraz obudowy z zapewnioną dobrą wentylacją** (najlepiej wolnoobrotowy wentylator o średnicy 12 centymetrów wysysający powietrze z obudowy – by chłodził obrócony radiator na ciepłowodzie).

Karta ASUS EN7800GT Top Silent jest idealną propozycją dla poszukujących wydajności i ciszy. Gdybym tylko miał taką ilość gotówki, jaką trzeba wysupłać na tę konstrukcję, nie wahałbym się ani chwili. **|CDA|**

Wyniki porównania

	ASUS EN7800GT Top Silent Standard	ASUS EN7800GT Top Silent 4 Antyalias/8 Anizo	Nvidia GeForce 7800 GTX 512 Standard	Nvidia GeForce 7800 GTX 512 4 Antyalias/8 Anizo	HIS Radeon X1800 XT Standard	HIS Radeon X1800 XT 4 Antyalias/8 Anizo	Sapphire ATI Radeon X1900 XTX Standard	Sapphire ATI Radeon X1900 XTX 4 Antyalias /8 Anizo
3DMark 03/05/06	15801/7086/3537	10949/6996/3407	19601/7907/*	13938/7891/*	17139/7900/*	13028/7681/*	18722/8391/4468	13585/8105/4072
Codecreatures	8529	6172	9171	7356	8141	7473	8185	7575
X-2 The Threat (1600)	71,197	54,041	94,898	71,760	73,466	63,477	81,150	67,117
Far Cry (1024/1600 Max Detail)	67,28/67,31	67,08/55,80	74,82/75,08	73,55/70,48	70,19/69,72	68,85/68,71	69,88/70,01	68,58/69,33
Doom 3 (High/Ultra/Ultra 1600)	105,8/94,3/79,9	102,2/92,1/51,1	113,9/112,9/100,4	113,1/104,5/66,3	109,3/108,9/81,7	105,7/99,9/59,8	107,9/108,3/91,5	105,4/101,9/69,1
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	90,4/84,8/83,4	90,5/82,9/72,0	*	*	*	*	86,9/86,1/84,3	85,0/77,5/73,2
FEAR (Max - 1024/1280/1600)	61/42/29	55/38/26	*	*	*	*	76/58/40	79/61/49
Splinter Cell: SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	96,24/56,85 (74,15/38,05)	91,04/55,07 (71,36/37,36)	114,31/79,58 (99,40/53,64)	112,27/78,96 (99,11/53,35)	106,50/65,06 (88,09/46,41)	95,24/52,84 (81,66/44,38)	104,75/77,79 (100,78/61,11)	96,87/60,48 (94,34/57,40)

Platforma testowa – ASUS P5AD2 Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięci – 2 x Geil 512 MB PC2-5300, karta dźwiękowa – Creative X-Fi

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER – wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO – cena porównania do POWER i DODATKI

- CENA: 1415 zł
- DOSTARCZYŁ: OKI Printing Solutions
  ul. Leszno 14, 01-192 Warszawa, tel. +48 022 535 69 99
  Infolinia OKI – tech@oki.com.pl; tel. 0 800 12 00 66
- WWW.OKI.COM

DANE TECHNICZNE
PAMIĘĆ – STANDARD/ MAKSYMALNIE: 32 MB/288 MB (opcjonalna 64 MB, 256 MB DIMM)
SZYBKOŚĆ DRUKOWANIA: 12 str./min. w kolorze, 20 str./min. w czerni i bieli
CZAS PIERWSZEGO WYDRUKU: 14 sekund w kolorze, 9 sekund w czerni i bieli
ROZDZIELCZOŚĆ: 1200 x 600 dpi

Trochę duża, ale całkiem dobra.

DANE TECHNICZNE.
WYDAJNOŚĆ MIESIĘCZNA: 35 000 stron/miesiąc
DRUKOWANIE DWUSTRONNE: opcjonalne
RODZAJE PAPIERU: A4, A5, B5, A6, Lega 13, Legal13.5, Legal14, Letter, Executive
WYMIARY (SZER. X GŁ. X WYS.). 400 x 528 x 342 mm
WAGA: ok. 20 kg (bez materiałów eksploatacyjnych lub opcji)
GŁOŚNOŚĆ: w czasie pracy 52 dB(A), oczekiwania – 37 dB(A),
GWARANCJA: na terenie Polski gwarancja standardowa 2 lata u klienta; na terenie pozostałych krajów Europy lokalna na 1 rok

OKI 3200n

Czy kolorowe drukarki laserowe muszą być drogie? Nie. Czy tańsze muszą być słabsze? Jeszcze raz nie. Dowodem nowa drukarka firmy OKI model 3200n.

Zgrabna, w jasnym kolorze, choć trochę duża i ciężka, dobrze prezentuje się na biurku. Na przedzie nieduży panel sterujący, z czytelnym wyświetlaczem i wygodnymi przyciskami. W środku zamontowane są 4 tonery w standardzie CMYK, które **wystarczają na ok. 3 tys. stron.**

Najważniejszą cechą drukarki jest oczywiście jakość wydruku. W tym względzie produkt firmy OKI jest znakomity. **Dzięki funkcji Photo Enhance jakość zdjęć, nawet na zwykłym papierze biurowym, jest zaskakująco dobra.** Bardzo dobre kontrasty, kolorystyka, ostrość. Choć urządzenie raczej nie nadaje się do wysokiej jakości profesjonalnych wydruków kolorowych (próbniki i wzorce kolorystyczne, wysokiej jakości plakaty czy zdjęcia reklamowe), to jednak do wydruków próbnych, grafik, zdjęć, rysunków, schematów, wykresów i projektów jest bardzo dobre. **Druk jest szybki i niezbyt cichy,** ale szum nie jest jakoś specjalnie uciążliwy.

Dołączone oprogramowanie Template Manager w szybki sposób umożliwia wykonanie różnego typu druków informacyjno-reklamowych, takich jak bannery, wizytówki, identyfikatory czy etykiety. Wbudowana karta sieciowa pozwala na szybkie i proste przystosowanie urządzenia do roli drukarki sieciowej. Konfiguracja odbywa się przez przeglądarkę WWW i jest dosyć łatwa. Ciekawostką jest możliwość przesłania plików do wydruku za pomocą protokołu FTP. W drukarce dostępne są dwa rodzaje tonerów – na 1500 stron i na 3000 stron. W zasadzie nie ma sensu kupować tych mniejszych, gdyż przy niewielkiej różnicy cenowej uzyskamy dwa razy wydajniejsze tonery. Z kolei **koszt zakupu pełnego kompletu tych większych jest niemal równy cenie całej drukarki.** I to jest główny minus tego produktu.

Komu bym zatem go polecał? Myślę, że dobrze sprawdzi się w niedużych biurach, pracowniach graficznych czy reklamowych, pracowniach szkolnych, w domu i wszędzie tam, gdzie potrzebna jest szybka drukarka, oferująca wysokiej jakości (choć niezbyt tanie...) kolorowe wydruki. |CDA|

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

RbK

PUMP WRAPSHEAR
– dostosuj grę do własnych potrzeb.

Download game. Bieg się rozpoczął. Bez zbędnych przestrzeni i niewygodnych ustawień. Gra The Pump Wrapshear dostosuje się do każdego Twojego posunięcia i potrzeb. Wystarczy, że przejdziesz pierwszy poziom. Zainstaluj buty The Pump Wrapshear, a po kilku krokach połączysz się z nową erą Reeboka – THE PUMP (WRAPSHEAR).

Dzięki specjalnej komorze samoczynnie napełniającej się powietrzem but dostosuje się do kształtu Twojej stopy. Procesem tym steruje umieszczone pod piętą urządzenie, które zostało stworzone przez Reeboka we współpracy z naukowcami NASA. By nic nie zakłócało przebiegu gry, a strata czasu ograniczona została do minimum, Pump Wrapshear nie ma wiązań. Żadnego plątania, niepotrzebnych peryferiów i niebezpiecznych instalacji. Dodatkowym plusem nowości Reeboka jest doskonały system wentylacji oraz specjalna powłoka PlayDry, dzięki temu już na pierwszym poziomie dostajesz ochronę - nadmiar wilgoci odprowadzany jest na zewnątrz, a dodatkowe wyposażenie w system DMX Shear umiejscowione pod pięta doskonale amortyzuje wszelkie wstrząsy.

- Cena: 599 zł
- Producent: Reebok
- WWW.RBK.COM.PL

DOSTARCZYŁ: Nokia Poland, ul. Sienna 73, 00-833 Warszawa, tel. 022 821 82 10
WWW.NOKIA.PL

DANE TECHNICZNE N70
CENA: 2275 zł
DANE TECHNICZNE:
PRODUCENT: Nokia
CZAS ROZMÓW: do 3,5 godziny
CZAS PRACY: do 11 dni
POLECENIA GŁOSOWE
DYKTAFON
GŁOŚNIK
OBSŁUGA GSM (900, 1800, 1900) I WCDMA (2100)
WYMIARY: 53 x 108,8 x 24 mm
Waga: 126 g
PAMIĘĆ WEWNĘTRZNA: 22 MB
APARAT: 2 Mpix
LAMPA BŁYSKOWA
KAMERA VGA (640 X 480)
WYŚWIETLACZ: 176 x 208 (262 144 kolorów)
RADIO
ODTWARZACZ MP3

INNE
KABEL DO TRANSMISJI DANYCH CA-53
ZESTAW SŁUCHAWKOWY

INNE
DODATKOWA KARTA MMC 64 MB
ZESTAW SŁUCHAWKOWY
KABEL USB DO POŁĄCZENIA Z KOMPUTEREM

DANE TECHNICZNE 6270
CENA: 1545 zł
DANE TECHNICZNE:
PRODUCENT: Nokia
CZAS ROZMÓW: do 5 godz n
CZAS PRACY: do 200 godz n
POLECENIA GŁOSOWE
DYKTAFON
GŁOŚNIK
ODTWARZACZ MP3/AAC/MPEG4
OBSŁUGA GSM 850, 900, 1800, 1900
WYMIARY: 104 x 50 x 23 mm
WAGA: 125 g
PAMIĘĆ WEWNĘTRZNA: 9 MB
APARAT: 2 Mpix
LAMPA BŁYSKOWA: LED
WYŚWIETLACZ: 320 x 240 (262 144 kolorów)
GŁOŚNIKI STEREOFONICZNE
RADIO

Nokia **6270** i Nokia **N70**

Już dawno na naszych łamach nie było telefonów komórkowych. Nadrabiamy zaległości, prezentując jednocześnie dwa „męskie" aparaty z wyższej półki.

Oba są bardzo ciekawymi konstrukcjami, różnią się jednak znacznie wygodą użytkowania i możliwościami. Co więcej, **gdybym miał wybrać spośród nich telefon dla siebie, miałbym nie lada zgryz.**

Mój wybór ostatecznie padłby pewnie na **Nokię 6270**. Pierwsze, co mnie w niej urzekło, to wygląd – telefon, choć duży (tak jak i drugi testowany model – dlatego właśnie na wstępie napisałem, że telefony są przeznaczone raczej dla mężczyzn), **prezentuje się niezwykle elegancko i jest szalenie wygodny w użytkowaniu.** Wysuwana klawiatura (z bardzo fajnie działającym mechanizmem – mógłbym się nim bawić godzinami) ;) z dużymi przyciskami sprawdza się doskonale.

Co prawda, aparat jest dość gruby, ale nie sprawia takiego wrażenia. Tym bardziej że po złożeniu zdecydowaną większość powierzchni zajmuje **duży, bardzo czytelny ekran** mogący wyświetlić 262 144 kolory. Oczywiście telefon jest wyposażony w aparat cyfrowy (aż 2 Mpix!). Mimo teoretycznie dużych osiągów zdjęcia nim robione pozostawiają wiele do życzenia, ale to przecież tylko telefon. Jeśli nie masz prawdziwej cyfrówki, zawsze od biedy wystarczy.

Na uwagę w Nokii 6270 zasługuje **niezwykle szybkie działanie.** Ci, którzy mieli styczność z pierwszymi telefonami Nokii, opartymi na systemie Symb an, wiedzą, że momentami działały one tragicznie wolno. Teraz tego problemu nie ma, **wszystko ładuje się błyskawicznie i bezstresowo.** Nie zdarzyło mi się ani razu, by telefon się zawiesił albo zamyślił na dłużej.

Ostatnia rzecz – gry. Te standardowe są bardzo sympatyczne: bardzo ciekawy golf oraz Snake 3 (piękna trójwymiarowa grafika, ale to już nie to samo...). Oficjalna cena Nokii za ten telefon to **1545 złotych.** To oczywiście sporo, ale raz – na aukcjach można kupić ten model kilkaset złotych taniej, dwa – pewnie jest w jakiejś promocji, trzy – to naprawdę warta swej ceny konstrukcja.

Drugim testowanym modelem jest **N70** – produkt droższy, gdyż **bardziej zaawansowany technologicznie.** Jego największą zaletą jest to, **że poza GSM obsługuje również WCDMA, co sprawia, że jest to model w pełni gotowy na telefonię 3G (trzeciej generacji).** Jednak póki co wyjątkowo szybki przesył danych nie jest raczej w Polsce potrzebny. Telefon ma wbudowane **dwa aparaty cyfrowe** (jeden, 2 Mpix z lampą błyskową – do robienia zdjęć, drugi, VGA – do telekonferencji) i nieco gorszy niż w 6270 wyświetlacz.

Również jego użytkowanie jest odrobinę mniej wygodne, gdyż **przyciski są bardzo małe,** przez co przykładowo pisanie smsa jest znacznie utrudnione. Nawigacja po menu też nie jest tak intuicyjna jak w telefonie opisywanym wcześniej. Jeśli chodzi o gry, jest ich więcej (trzy), ale mniej przyjemne – Snakes (również trójwymiarowa zręcznościówka, jednak znacznie gorsza graficznie – bez tekstur), kilka pasjansów i 3D Snowboard (nic specjalnego).

Choć N70 jest bardziej zaawansowany technologicznie i odrobinę mniejszy, zdecydowanie **bardziej przypadł mi do gustu 6270 – prostszy, ale bardziej funkcjonalny.** Aha – w obu komórkach jest dobre radio, znakomite dźwięki dzwonków (jakość MP3), sporo pamięci (vide dane techniczne), odtwarzacz muzyki, a w pudełku zestaw słuchawkowy. Warto też zwrócić uwagę na **długi czas działania na jednym ładowaniu** – tego też w wielu wcześniejszych modelach Nokii brakowało. |CDA|

Nokia N70
telefon trzeciej generacji
naprawdę duże możliwości
mało wygodny w obsłudze
jakość zdjęć
cena
8 7 5
POWER DODATKI ECO
www.nokia.pl

Nokia 6270
wygląd
wygoda używania
wyświetlacz
jakość zdjęć
8 7 6
POWER DODATKI ECO
www.nokia.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER – wyd[illegible] ość/p[illegible]ydatność/[illegible]ność
DODATKI – [illegible]ogram / gry/p[illegible] / [illegible]
ECO – [illegible] do POWER DODATK

CENA: 1699 zł
DOSTARCZYŁ: NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków
tel. 012 614 53 53
WWW.NEC.PL

NEC MultiSync 90GX²

Firma NEC podjęła duże ryzyko montując jedną ze swoich najlepszych seryjnych matryc do monitora o przekątnej 19". Zapewne z zamiarem sprzedania go jak najtaniej graczom i kolekcjonerom cyfrowych fotografii.

Obudowa monitora budzi we mnie mieszane uczucia – z jednej strony dzięki wąskiej ramce monitor zajmuje mniej miejsca na biurku, **z drugiej jakość wykonania elementów pozostawia wiele do życzenia** – plastik nie jest zbyt dobrze spasowany i wydaje się bardzo miękki.

Na dolnej listwie znajdziemy przyciski oraz minijoystick, które służą do manipulowania ustawieniami w OSD. O ile do OSD nie można mieć zastrzeżeń (jest czytelne i logicznie zaprojektowane), o tyle sterowanie joystickiem, który nie zawsze działa tak, jakbyśmy tego chcieli, może być nieco frustrujące. Cóż, jakość obrazu kosztem całej reszty jest dosyć logicznym posunięciem. A skoro już przy tym jesteśmy – **obraz wyświetlany przez 90GX² jest bliski idealowi** (czyli temu w monitorach CRT). Kolory są mocne, nasycone, nie zauważyliśmy żadnego niezamierzonego mieszania barw. Krawędzie statycznych obiektów wyświetlanych na zdjęciach i grafiki wektorowe są wyraźne i ostro zarysowane. Warstwa antyrefleksyjna spisuje się bez zarzutu kompensując większość przekłamań w barwach pochodzących od zewnętrznego oświetlenia.

W grach NEC sprawuje się przyzwoicie. Tzn. smugi za postaciami są widoczne, ale niewielkie i przeszkadzają jedynie przy wyświetlaniu dużych, wielobarwnych tekstur.

Mimo że **reklamowane 4 ms reakcji monitora osiągane jest jedynie w warunkach laboratoryjnych,** NEC może być z powodzeniem stosowany do grania, jednak **jego głównym przeznaczeniem wydaje się amatorska obróbka grafiki i fotografii.** Do tworzenia animacji lepiej sprawdzi sobie monitor CRT. |CDA|

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Coś Wi-Fi w powietrzu ...

Sieci bezprzewodowe PENTAGRAM

Cerberus ADSL Wi-Fi 802.11g Plus

4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, QoS, zarządzenie pasmem, dynamic DNS, odłączana antena zewnętrzna wbudowany modem ADSL, obsługa aneksu A (ADSL over POTS)

Doskonałe rozwiązanie dla bardziej wymagających użytkowników. Do jego najważniejszych cech zaliczyć należy funkcje pozwalające na zwiększenie komfortu współdzielenia łącza internetowego poprzez QoS i zarządzanie pasmem

Cerberus ADSL Wi-Fi 802.11g

4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, QoS, odłączana antena zewnętrzna, wbudowany modem ADSL obsługa aneksu A (ADSL over POTS)

Cerberus posiada wbudowany modem ADSL dzięki któremu z łatwością można podłączyć sieć lokalną do Internetu przez łącze ADSL. Urządzenie także pomaga zapewnić komfort pracy oraz korzystania z sieci przez wielu użytkowników dzięki obsłudze QoS

Cerberus Wi-Fi 802.11g

4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewal, 2 odłączane anteny zewnętrzne

Cerberus WiFi 802.11g to doskonałe rozwiązanie, jeżeli chcesz podzielić swoje łącze między kilku użytkowników. Jest to wyjątkowo łatwe dzięki obsłudze NAT pozwalającej na korzystanie z jednego łącza do Internetu przez wielu użytkowników podłączonych do sieci poprzez wbudowany 4-portowy switch 10/100 Mbit/s lub interfejs bezprzewodowy 54 Mbit/s

Do każdego urządzenia dołączona jest obszerna dokumentacja w języku polskim, a także przewodnik "Połącz się wNET", który przeprowadzi Cię przez proces tworzenia małej sieci lokalnej. Wszystkie produkty sieciowe PENTAGRAM objęte są 5-letnią gwarancją w systemie opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-To-Door

tel. (22) 338 9000
www.pentagram.pl

MULTIMEDIA VISION wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM GROUP
www.pentagram.com.tw
PENTAGRAM Networking and Communication | PHOTON Digital Photography | FREEZONE Xtreme Cooling | INFINITY Xtreme Power

CENA: 339 zł
DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
022 338 90 00
WWW.MMV.PL, WWW.PENTAGRAM.PL

Zaawansowana technologia schowana w plastikowym opakowaniu.

DANE TECHNICZNE
PORT WAN: 1 port WAN do podłączenia lin. telefonicznej z łączem typu ADSL Aneks A
PORT LAN: wbudowany 4-portowy switch 10/100 Mb/s
WLAN STANDARD: IEEE 802.11b/g
SZYFROWANIE: WEP 64 bit/128 bit, WPA
PROTOKOŁY: Multi-protocol ADSL, IP, NAT, ARP, ICMP, DHCP, PPPoE
DIODY SYGNALIZACYJNE: PWR, WLAN, LANx4, ADSL, PPP
NAT: tak
FIREWALL: filtrowanie pakietów
VPN: przekazywanie tunelów VPN (L2TP, PPTP, IPsec)
VIRTUAL SERVER: tak, z funkcją DMZ
DHCP: tak, klient/serwer
ROUTOWANIE: statyczne oraz dynamiczne z obsługą protokołów RIP1 RIP2
ZMIANA KONFIGURACJI: z poziomu przeglądarki internetowej
ZMIANA FIRMWARE: możliwość upgrade'u firmware'u z poziomu strony konfiguracyjnej
WYMIARY: 185 x 127 x 47 mm
ZASILANIE: 12 V, 1 A
TEMPERATURA PRACY: 0–45°C
GWARANCJA: 5 lat

Cerberus **ADSL WiFi 802.11g**

Gdy w mieszkaniu znajduje się więcej niż jeden komputer, pojawia się problem z dzieleniem łącza internetowego. Dla własnej wygody i możliwości warto skorzystać z urządzeń takich jak Pentagram Cerberus.

Połączenie kilku komputerów w jedną sieć nie jest zadaniem trudnym. Wystarczy minimalna wiedza na temat działania sieci i jedno urządzenie, które pozwoli na swobodną komunikację pomiędzy komputerami. Takim urządzeniem jest **router**.

W Cerberusie przewidziano 4-portowy router przewodowy. Ma on również wbudowany radiowy nadajnik pracujący w standardzie WiFi, **pozwala więc na jednoczesne połączenie stacjonarnych komputerów przewodem, jak i komputerów przenośnych przez sieć bezprzewodową**. Rozwiązanie idealne, jeżeli w domu mamy komputer stacjonarny i laptop z kartą bezprzewodową.

Co jednak zrobić, gdy naszym „oknem na świat" jest łącze typu ADSL? Modem, który otrzymujemy od operatora w ramach usługi, podpinany jest zazwyczaj do komputera przez port USB. Niestety nie podłączymy takiego modemu do routera! **Dla Cerberusa nie jest to problem**. Ma on bowiem wbudowany modem, pozwalając w ten sposób nawiązać połączenie z naszym dostawcą usług internetowych. Wystarczy odpiąć nasz stary modem od sieci, wpiąć w to miejsce urządzenie Pentagrama, wybrać z listy naszego dostawcę Internetu (sprawdźcie tylko, czy modem ma działać w oparciu o standard Aneks A) i już po chwili możemy się cieszyć połączeniem z siecią na wszystkich komputerach podpiętych do routera.

Na straży przekazywanych pakietów stoi zaawansowany Firewall, który pozwala na zabezpieczenie sieci lub komputera przed nieautoryzowanym dostępem. Potrafi on filtrować pakiety, co dodatkowo pozwoli zabezpieczyć sieć przed przesyłaniem niepożądanych danych. Z ciekawszych rozwiązań można wymienić opcję QoS, która umożliwia zarządzanie pasmem. Opiera się ona na priorytetach i pozwala na podzielenie łącza dla konkretnych użytkowników, co zapobiega zapychaniu łącza. Co więcej, **w zestawie znajdziemy również wykaz najpopularniejszych gier z dokładnym opisem ich konfiguracji z Cerberusem** tak, aby podczas rozgrywki w naszą ulubioną grę nie było znaczących opóźnień.

Konfiguracja odbywa się poprzez stronę internetową po uprzednim podłączeniu urządzenia przez port RJ45. Na kilku zakładkach rozmieszczono kilkadziesiąt funkcji odpowiedzialnych za ustawienia modemu, rozsyłanie pakietów, testowanie, tworzenie profili czy zabezpieczenie połączeń bezprzewodowych. Grupowanie funkcji jest przemyślane, lecz dla osoby, która dopiero rozpoczyna swoją przygodę z rozdzielaniem łącza internetowego, mnogość opcji i funkcji może doprowadzić do bólu głowy. Jednak z pomocą kreatora połączenia, w którym właściwie wystarczy wybrać kraj i nazwę usługi (np. połączenie Neostrada), szybko skonfigurujemy podstawowe funkcje.

Problemem może być menu dostępne tylko w języku angielskim. Ponadto skrócona instrukcja obsługi pozostawia wiele niewyjaśnionych terminów – czy ktoś z czytelników wie, co to jest DHCP lub WEP? Owszem, w pudełku znajdziemy książeczkę „Połącz się wNET", w której pojęcia i zasady tworzenia sieci zostały objaśnione, jednak zauważmy, że w tej sytuacji jesteśmy zmuszeni do wertowania 2 opisów przy jednoczesnym przeglądaniu opcji konfiguracji Cerberusa...

Ogólnie rzecz ujmując urządzenie oferuje wiele zaawansowanych funkcji i **spełni oczekiwania każdego domowego użytkownika** (w tym zapalonego gracza) – jednak trudno będzie w pełni je wykorzystać osobie niemającej wiedzy o tworzeniu sieci. Pozostaje jej wertowanie dostarczonych z urządzeniem książeczek i sprawdzanie poprawności konfiguracji. **|CDA|**

Cerberus ADSL WiFi 802.11g 8 5 6
- możliwości konfiguracyjne
- QoS - zarządzanie pasmem
- WiFi w standardzie 802.11g (również g+)
- brak pomocy w menu
- czasami potrafi zerwać połączenie WiFi

POWER DODATKI ECO
www.pentagram.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER [illegible]
DODATKI [illegible]
ECO [illegible]

CENA: 1519 zł
DOSTARCZYŁ: LG Electronics
ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa
tel. 022 606 14 50
WWW.LGE.COM

MAVERICK | DO BIURA, ALE NIE NA BIURKO (GRACZA)

Obudowa typowa dla LG – prosto, schludnie i bez bajerów.

DANE TECHNICZNE
WIELKOŚĆ: 19"
JASNOŚĆ: 300 cd/m2
KONTRAST: 700:1
KĄT WIDZENIA: poziomy 170°, pionowy 170°
CZAS REAKCJI: 8 ms
LICZBA KOLORÓW: 16,2 miliona
ROZDZIELCZOŚĆ: 1280 x 1024
POŁĄCZENIE Z PC: 15-stykowe złącze D-sub
WYMIARY: 430 x 429 x 232 mm
WAGA: 4,6 kg
PRZECHYŁ: -5°~30°
OBRÓT: 350°
GWARANCJA: 3 lata

LG L1932S

LG L1932S zaprojektowano do grania i oglądania filmów. Producent zapewnia, że może być konkurencją dla dużo droższych modeli.

Flatron umieszczony jest w estetycznej, płaskiej obudowie z przyciskami wygodnie umiejscowionymi na spodniej stronie ramki ekranu. Ona sama może się wydawać nieco za szeroka, lecz mimo to monitor nie zabiera zbyt wiele miejsca nawet na niewielkim biurku.

W zestawie znajdziemy płytę zawierającą sterowniki oraz menedżer, dzięki któremu mamy możliwość dobierania ustawień monitora kilkoma kliknięciami myszy. Rzecz jasna, stosowanie tego software'u nie jest koniecznością – OSD monitora jest czytelne, a jego opcje zostały rozmieszczone logicznie. Warto także wspomnieć, że monitor posiada opcję autoregulacji, która działa szybko i dobiera dobre ustawienia.

Mam mieszane uczucia co do deklarowanego przez LG odświeżania 8 ms. W teście monitor osiągał wartości raczej w okolicach 14 ms, co jest o tyle istotne, że efekt rozmycia podczas gry np. w Unreala 2003 jest widoczny, choć nie przeszkadza w precyzyjnym eliminowaniu przeciwników. **Do pracy z grafiką czy zdjęciami raczej go nie polecam – monitor miewa problemy z odwzorowaniem barw** (widoczna tendencja do zaczerwienienia), a **brak warstwy antyrefleksyjnej** powoduje, że każde zewnętrzne oświetlenie, a szczególnie światło słoneczne, wpływa na sposób wyświetlania kolorów. Boli także **brak wejścia DVI w monitorze.**

Testowany Flatron byłby ciekawą propozycją zakupu do domowej zabawy z multimediami, gdyby nie cena, która (w porównaniu z konkurencją oczywiście) nie rekompensuje słabszej niż deklarowana przez producenta jakości obrazu. Krótko mówiąc: **nie jest to sprzęt dla graczy.**

Mimo to **możemy go jednak z czystym sumieniem polecić biurom, osobom pracującym z dużą ilością tekstu**, dla których ważniejsza jest niezawodność sprzętu, zaplecze serwisowe i gwarancja. |CDA|

LG L1932S
675
estetyczny wygląd
wygodna obsługa
równomierne podświetlenie matrycy
brak złącza DVI
odwzorowanie kolorów
lekkie rozmycie w grze
www.lge.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

PHOTON
Pokaż im!
PHOTON 834
W ofercie również:
PHOTON 634
PHOTON 584
PHOTON 434
8 MEGA PIXELS
3x ZOOM OPTICAL
4x ZOOM DIGITAL
2.5" TFT LCD DISPLAY
Wyposażony w 8 megapiskelową matrycę umożliwia wykonywanie zdjęć w maksymalnej rozdzielczości 3264 x 2448. Tak wysoka rozdzielczość zapewnia doskonałą jakość wydruku aż do formatu 20 x 30 cm! Natychmiastowy podgląd wykonanych zdjęć umożliwia 2,5 calowy wyświetlacz TFT LCD!
PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY
PENTAGRAM DIGITAL PHOTOGRAPHY - Pokaż im!
MULTIMEDIA VISION
Autoryzowany wyłączny dystrybutor
tel (022) 338 9000, www.pentagram.pl

CENA: 1049 zł
DOSTARCZYŁ: Western Digital

WWW.WDC.COM

DANE TECHNICZNE
PRĘDKOŚĆ OBROTOWA: 10 000 RPM
BUFOR DANYCH: 16 MB
ŚREDNI CZAS DOSTĘPU: do 5,2 ms
PEŁNY CZAS DOSTĘPU: do 10,2 ms

CENA: 90 zł
DOSTARCZYŁ: Apollo Electronics Sp.z o.o. SZYSZKOWA 35/37, 02-285 Warszawa, 022 464 58 45
WWW.APOLLOMULTIMEDIA.PL

DANE TECHNICZNE
KOMPATYBILNOŚĆ: Win 98/Me/2K/XP
SPOSÓB POŁĄCZENIA KLAWIATURY: PS2
DŁUGOŚĆ KABLA KLAWIATURY: 140 cm
SPOSÓB POŁĄCZENIA MYSZKI: PS2

MAX I/O | SZYBKI I GORĄCY EKSHIBICJONISTA

ALLOR | DLA SFRUSTROWANYCH KAMPERÓW W CS

Przezroczysty fragment obudowy odsłania wnętrze najszybszego obecnie dysku twardego SATA.

Za najwyższą wydajność spośród testowanych przez nas dysków twardych.

DANE TECHNICZNE
POJEMNOŚĆ: 150 GB
INTERFEJS: SATA 150 MB/s
WYMIARY: 26,1 x 147 x 101,6 mm
WAGA: 0,822 kg (+/- 0,082 kg)
ODPORNOŚĆ NA PRZECIĄŻENIA (SPOCZYNEK/PRACA): 65 G/ 250 G
GŁOŚNOŚĆ (SPOCZYNEK/PRACA): 39 dBA / 46 dBA
POBÓR MOCY: do 10,02 W

WD **Raptor 150 GB**

Aby sprawnie operować dużymi porcjami danych lub szybko wczytać system operacyjny, jeszcze nie tak dawno trzeba było albo dysków SCSI, albo szybkich PATA lub SATA połączonych w macierz. Od pewnego czasu użytkownicy mieli do dyspozycji dyski WD Raptor o pojemności 75 GB. Teraz nadszedł następca.

Raptor „spuchł" do 150 GB, lecz nadal kręci się z szybkością **10 000 obrotów na minutę**. Bufor ma teraz pojemność **16 MB** (poprzednio 8). Korzysta z technologii NCQ (kolejkowanie pobierania danych). Transfer odbywa się poprzez złącze SATA, a zasilany może być specjalną dla SATA wtyczką lub zwykłym MOLEX-em. Testowany przez nas egzemplarz ma **przezroczystą część obudowy, dzięki czemu można obserwować ruchy głowicy ponad talerzami.**

Szybkość transferu oraz błyskawiczny dostęp do danych predestynują urządzenie do stosowania go jako dysku podstawowego – **warto na nim zainstalować system oraz umieścić pliki wymiany przy systemach z serii Windows.** Niezmiernie dobrym zastosowaniem jest umieszczenie Raptora w serwerze, a najlepiej, gdy połączy się dwa takie dyski w co najmniej tandem macierzy, dzięki czemu wydajnością jest w stanie przebić niemal wszystkie inne tego typu konstrukcje.

Gdyby był tańszy, kupiłbym go od razu, jednakże **cena jest zaporowa** i tylko poszukiwacze nieskrępowanej wydajności lub osoby intensywnie wykorzystujące komputer w pracy pozwolą sobie na nabycie Raptora. **|CDA|**

WD Raptor 150 GB — 9 0 4
- bardzo wysoka wydajność
- krótki czas dostępu
- przezroczysta obudowa (niby nic, a cieszy)

- głośna praca
- dość mocno się nagrzewa
- cena!

www.wdc.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

DANE TECHNICZNE
DŁUGOŚĆ KABLA MYSZKI: 150 cm
UKŁAD KLAWIATURY: standardowy
LICZBA DODATKOWYCH KLAWISZY NA KLAWIATURZE: 9
LICZBA KLAWISZY MYSZKI: 2 + rolka

Zestaw niemal pancerny, ale...

Specjalny zestaw dla Graczy **AM-3000**

Counter-Strike to nadal najbardziej popularny sieciowy FPS. Ale sama gra to nie wszystko – by w nią grać niezbędne są jeszcze myszka i klawiatura. Że to oczywiste? Oczywiście, ale co powiedzielibyście na zestaw przygotowany specjalnie dla fanów CS-a?

Wypuściła go właśnie na rynek firma Apollo. Oba jego elementy zdobi laserowy nadruk o wysokiej wytrzymałości na ścieranie, który jednak jakiegoś szczególnie dużego entuzjazmu na redakcyjnym fanie CS-a nie wzbudził – nie da się jednak ukryć, że trudno o bardziej charakterystyczne screeny z tej gry. Nie nadruk jest jednak najważniejszy, a wygoda. Z tym jest zaś tak sobie... Co ciekawe, okazało się, że **najlepszy element zestawu to – mimo nieco zbyt niewielkiej masy – myszka.** Choć wyposażona w sensor optyczny o rozdzielczości 800 dpi, radziła sobie całkiem nieźle, aczkolwiek dwa przyciski i rolka nie każdemu muszą wystarczyć.

Gorzej było z klawiaturą. Fakt, że dzięki budowie i otworom w podstawie bez problemu przeżyje zalanie, a mocna konstrukcja powinna wytrzymać ponad 10 milionów naciśnięć, ale okupione to zostało **zbyt ciężko i niezbyt precyzyjnie działającymi klawiszami.** Na przykład dłuższe bieganie kończy się bólem palca, a o wygodnym pisaniu lepiej w ogóle zapomnieć. Po krótkim obcowaniu z zestawem nasz admin – niegdyś zajmujący się komputerami w pewnej kopalni – stwierdził, że to właśnie idealny sprzęt do tamtejszego magazynu, bo zwykłe klawiatury padały po trzech miesiącach. Dodatkowe klawisze sterujące czy szary kolor tych najczęściej używanych w CS-ie sytuacji niestety nie ratują.

Stąd też trudno mi ten zestaw graczom polecić. Owszem, jeśli lubisz kampić (czytaj: klawiaturę i tak rzadko dotykasz) racząc się colą, sprzęt ten powinien ci do gustu przypaść: myszka jest w końcu całkiem dobra, przewodowa i podłączana przez PS2 (można więc ją bez problemu podkręcić), a gdy ktoś cię zaskoczy i z wrażenia wylejesz napój na klawiaturę, tej nic się nie stanie. Ba, przeżyje nawet parę mocniejszych uderzeń, gdybyś chciał wyładować na niej frustrację. Do normalnej gry czy tym bardziej pisania za bardzo się jednak nie nadaje. Chyba że normalne klawiatury wytrzymują u ciebie najwyżej parę miesięcy... **|CDA|**

AM-3000 — 4 0 5
- odporna na zalanie klawiatura
- odporność klawiszy na mocne naciskanie

- klawisze wymagają zbyt dużego nacisku
- nieco za lekka myszka

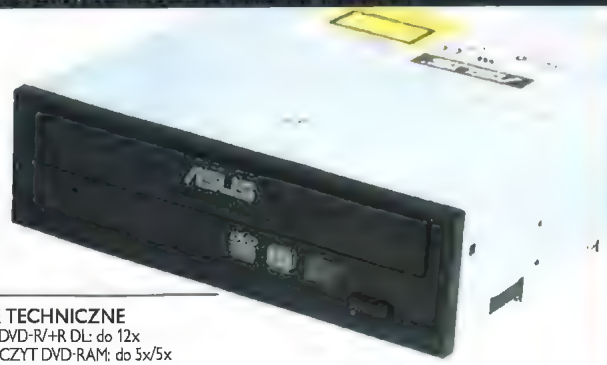
www.apollomultimedia.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER - [illegible]
DODATKI - [illegible]
ECO - [illegible] do POWER i DODATKI

CENA: 189 zł
DOSTARCZYŁ: ASUS Polska
PL.ASUS.COM

DANE TECHNICZNE
FIRMWARE: 1.37
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 40x/32x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/8x
ZAPIS DVD-R/RW: do 16x/6x
ZAPIS DVD+R/-R DL: do 8x/8x
ODCZYT CD-R/RW: do 40/40x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW/ DL: do 8x



DANE TECHNICZNE
ODCZYT DVD-R/+R DL: do 12x
ZAPIS/ODCZYT DVD-RAM: do 5x/5x
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
OBSŁUGIWANE FORMATY: DVD-ROM, DVD±R/RW, Photo CD, Video CD, CD-DA, CD-Extra, CD-Text, CD-R, CD-RW, DVD-RAM
TRYBY ZAPISU: DVD-R & DVD-R (DL): DAO, Incremental Recording (Multi-Border Recording); DVD-RW: Restricted Overwriting, DAO, Incremental Recording (Multi-Border Recording); DVD+R & DVD+R (DL): Sequential Recording (Multi-Session Recording); DVD+RW: Random Recording CD-R/RW: DAO, TAO, SAO, Packet Recording (Multi-Session Recording)
WYMIARY: 148 x 42,3 x 180 mm
WAGA: 1 kg
OPROGRAMOWANIE: Nero 6.6.0.14d, Ulead DVD Movie Factory 4.0 Suite SE

ASUS DRW-1608P2S

W dziedzinie wypalania krążków CD i DVD osiągnięto już niemal wszystko. Szybkość zatrzymała się na 52x dla CD i 16x dla DVD jednowarstwowych. Powalczyć można chyba już tylko o korekcję błędów i szybkość zapisu danych na dwóch warstwach DVD.

W tę stronę poszedł właśnie ASUS oferując niezłą (ale nie nadzwyczajną) korekcję błędów oraz dużą szybkość wypalania danych na krążkach. Firma zaoferowała urządzenie ASUS DRW-1608P2S, które jest w stanie **zapisać dane na dwuwarstwowych płytach DVD z szybkością do 8x** i to zarówno dla nośników w standardzie +R, jak i -R. Niestety nie mogę potwierdzić lub skorygować tych informacji, gdyż najszybsze nośniki DL, jakie udało mi się „zorganizować", to te z oznaczeniem 4x.

Nagrywarka działa całkiem sprawnie, radzi sobie z porysowanymi (niezbyt intensywnie) płytkami CD i DVD, dość dobrze ripuje ścieżki audio oraz w sumie nie ma kłopotów z zapisem danych na dowolnym nośniku. Kompatybilność z krążkami różnych producentów także stoi na wysokim poziomie. **Wyniki są bardzo zbliżone do urządzeń Pionera** (tak po prawdzie to... chyba ten sam napęd), więc tego samego można się spodziewać po jednym, jak i drugim napędzie. Urządzenie nie hałasuje zbytnio, choć zdarzyła mi się nowa, tłoczona płytka (King Kong z pudełka z kartą graficzną ASUS), która wywołała sporo szumu...

W pudełku dołączono śrubki, przewód audio (czy ktoś go jeszcze używa?) oraz specjalny kawałek drutu do awaryjnego otwierania. Prócz świetnego pakietu Nero 6.6.0.14d, znajdziemy także krążek Ulead DVD Movie Factory 4.0 Suite SE – prawdziwy kombajn pozwalający na obróbkę materiału wideo i zapisywanie go na DVD.

Jeśli szukacie solidnej i poprawnie sprawującej się nagrywarki, ASUS DRW-1608P2S jest czymś, czym powinniście się zainteresować. **|CDA|**

Do testów użyto płyt firm TDK (CD-R, DVD+R, DVD-R), Verbatim (DVD+R9), BulkPaq (DVD-R) oraz DataSafe (DVD+R), jak i kilku innych nośników.

ASUS DRW-1608P2S
- obsługuje większość formatów CD i DVD
- bogaty pakiet dołączonego oprogramowania
- nie zawsze skutecznie zadziała system wyważania płyty (szum)

8 6 8

pl.asus.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

OSOBY, KTÓRE ZAMÓWIĄ KONTYNUACJĘ PRENUMERATY, JAKO DODATKOWY PREZENT OTRZYMAJĄ ETUI NA 10 CD.

Symbol: Joystick

Analogowy kontroler do PC. Posiada 4 przyciski fire, 2 przyciski turbo-fire, pokrętła sterujące osiami X i Y. Ergonomiczna rączka zapewnia wygodę i uprzyjemnia granie.

Producentem Joysticka MM601 jest firma Manta Multimedia, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzęty klasy Common

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie 153 zł
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.

Symbol: Atlas Polski

AutoAtlas Polski. Niezastąpiona pomoc dla każdego kierowcy! Bazując na bardzo dobrej mapie, AutoAtlas Polski błyskawicznie znajdzie dowolną miejscowość, ulice oraz automatycznie wytyczy trasę! Szczegółowa mapa zawiera: 44.000 miejscowości, kompletną sieć dróg, 360 przejazdowych planów miast, ale to nie wszystko! Oprócz mapy dostajesz świetny przewodnik turystyczny z opisami i zdjęciami ponad 400 miast, 800 zabytków. Bogatej bibliotece multimediów towarzyszy 210 obszernych artykułów o tematyce geograficznej.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru

Wybieram następujący wariant prenumeraty na* w cenie z CD z DVD

Wybieram następujący prezent: Atlas Polski Joystick

Wybieram następujący gadżet: koszulka czapeczka smycz

oferta marzec 2006

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres

Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność uregulujęę

wpłata/przelew

Kartą kredytową:

VISA Classic VISA Business Polcard PBK Styl EuroCard/MasterCard

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

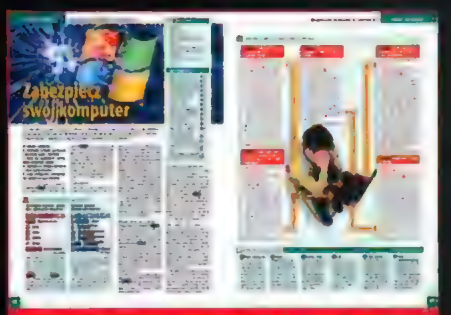
Nowy poradnik komputerowy

niezbędny | praktyczny | nowoczesny

5,50 zł

najtaniej na rynku

5 pełnych wersji programów na CD



fachowo radzimy, jak dbać o swój komputer i oprogramowanie

przystępnie przedstawiamy wyniki testów i porównań

krok po kroku pokazujemy, jak używać programy

szukaj w kioskach i salonach prasowych od 6 lutego

FACTION REDACTION

Hej! Już za miesiąc CDA stuknie 10 latek... I już się boję, bo nie wiem, jakie AR zrobić, aby było godne tej rocznicy, niepodobne do innych itd. Ale to mój problem. (No, wasz też – listy fajne piszcie, bo kiepskie AR przez was będzie!) Póki co cieszmy się jednak edycją marcową.

Noworoczne refleksje (*)

Koniec roku to gorący okres dla graczy. Wiele nowych gierek, lepszy sprzęt – tego nie trzeba tłumaczyć, tak jest co roku i w związku z tym naszły mnie pewne refleksje, jak najbardziej subiektywne, dotyczące gier i nie tylko.

Właśnie modernizuję komputer. Pewnie nie ma w tym niczego dziwnego, ale mi nie zdarza się to zbyt często, pomimo iż dość dużo gram i teoretycznie powinienem mieć na pokładzie dobrą kartę graficzną itd. Nie widzę jednak sensu w ciągłym ulepszaniu komputera i wkładaniu w sprzęt mnóstwa pieniędzy tylko po to, żeby zobaczyć efekty PixelShadera wersja XYZ. Nie powiem grafika w nowych grach zazwyczaj powala, ale odnoszę wrażenie, że często, zbyt często jest to tylko opakowanie dla lichej w swej treści produkcji. Nie ma dla mnie większego znaczenia, że muszę grać w 800x600 i średnich detalach. Możecie powiedzieć, że tak uważam, bo nie mam kasy na najlepszego Radeona. I może macie rację (...). Ja widzę to tak: Jak gra w low detalach jest świetna, to w high będzie tylko trochę lepsza, a jak w low jest kiepska to zamiast wydawać 2000 zeta na kartę trzeba zrobić Uninstall. Magia PixelShaderów nie jest równoważna z magią samych gier i z ich podstawowym przymiotem, jakim jest (czy raczej powinna być) grywalność. (...)

A co do samych gier to mam taki syndrom, że gdy instaluję nowego Windowsa to zastanawiam się, czy uruchomię na nim GTA 1 i Theme Hospital, gry, które moim zdaniem są pełne magii, a gdy raz się je włączy to doba skraca się o kilka godzin. Warto się nad tym zastanowić instalując kolejną „super produkcję" typu Worms 8 czy FIFA 2013 lub inne h(k)ity.

Player

(*) wtedy przyszedł list...

AR-reakcje (AR 01/06)

Na początek wezmę gościa o ksywie Heimdall. Koleś narzeka na to, że gra FEAR jest za krótka. Nie wiem, nie znam, nie grałem. Ale ja nie rozumiem jak można grać ile się da w jeden dzień a potem narzekać, że gra krótka, bo skończyło się w 3 dni. Nie widzę żadnej radości z gry, kiedy oczy się kleją i nic się już nie „kontaktuje". Gothic 2 zajął mi ok 60h (co prawda przeszedłem go prawie na 100% ale w końcu po to kupiłem). Heimdallowi wyniosłoby to pewnie 3 dni gry (3 x po 20h na dobę) i też narzekałby że za krótka. Zatem: grać tyle, żeby starczyło na dłużej. Chyba że FEAR wciągnął Heimdalla tak bardzo, iż nie mógł się oderwać przez długi czas, ale wtedy nie ma na co narzekać bo liczy się jakość a nie ilość.

Teraz przejdźmy do pana Q. Z nim w większości się zgadzam, ja zbieram na kompa już ok. rok i końca nie widać, mimo że odmawiam sobie prawie wszystkiego (na czytaniu nie potrafię oszczędzać, ale aktualnie ograniczam się do CDA) i gram w stare gry (i te z CDA oczywiście, które w porównaniu do tych, w które gram z największym zapałem są nowościami!), które już mam (na nowe szkoda kasy) lub PIRATY. Owszem, piraty. AŁA! AU! AUUUUUUUU! Czekajcie, wytłumaczę!!! Ufff... Otóż recenzje w CDA są subiektywne, sami to wielokrotnie przyznajecie (niektóre gry, którym wy daliście 8-9 dla mnie nie zasługują na 3).

To ja po raz n-ty: nie ma innych recenzji jak SUBIEKTYWNE. Ktokolwiek powie, że napisał OBIEKTYWNĄ recenzję, albo robi was w jajo, albo sam nie rozumie, co oznacza słowo „recenzja". Obiektywna recenzja to prawie jak słony cukier i sucha woda...

Gnost: Obiektywny to jest pomiar napięcia woltomierzem albo pomiar zgarfieldzenia Smugglera za pomocą próbnika kolorów. Natomiast każda ocena, recenzja, opinia, w której elementem pomiarowym jest człowiek i jego emocje – jest subiektywna.

Ja, póki w grę nie zagram, nie wiem jaka jest. Wiem, wiem, są dema, wiem to (chociaż wszystkich na waszym DVD oczywiście nie ma a łącze mam za wolne). A ja zamiast dema biorę piracką wersję. Tak się składa że mam je za darmo (tylko koszt płytki, którą muszę kupić) i pewne, bo sam siadam do kompa i sobie nagrywam co widzę na dysku u kuzyna.

Gnost: A twój kuzyn skąd je ma na dysku? I po co? Jakbyś nie wiedział, to informuję, że paserstwo (czyli zakup lub inne nabycie kradzionej rzeczy) jest karalne.

Więc biorę to co uważam za warte uwagi (ostatnio wziąłem tylko 2 gry), a potem, jeśli mi się spodoba kupuję oryginał prędzej czy później (...) Co myślicie o tym sposobie „pirat jako demo"?

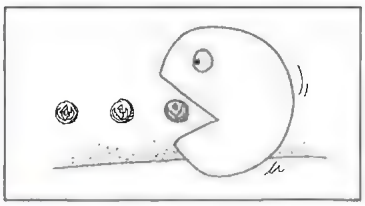
Widzisz, 95% ludzi, którzy tak mówią, robi tak: ściąga „demo", przechodzi gierkę i stwierdza POTEM „*eeeee... niewarta zachodu... za krótka... do niczego... nie kupię, nie warta*". A teraz wyobraź sobie, że masz kino, a ja ci powiem „*obejrzę sobie film do końca i jak uznam, że mi się podobał, zapłacę WÓWCZAS za wstęp*". Jak myślisz – ile osób rzeczywiście by zapłaciło i kiedy zbankrutujesz? :) Życie to podejmowanie decyzji, ryzyko porażki – fajnie by było mieć wszędzie gwarancję „*na pewno na tym nie stracisz i nie będziesz żałował podjętej decyzji*". Ale nie da się. Do tego trzeba przywyknąć i się z tym pogodzić...

Następny będzie SZP4K3R. Koleś na początku pisze że dostaje „tylko" 3 dychy kieszonkowego (a to powoduje, że mam chęć go torturować i to BARDZO powoli). Ja nie dostaję WCALE kieszonkowego, ostanie kieszonkowe pamiętam mniej więcej 5 lat temu (teraz mam 15 lat), jedynie od babci dostaję kasę na urodziny i na gwiazdkę (oczywiście dołożyłaby mi np. na nowego kompa gdybym poprosił, ale ja bym tak nie umiał. Wolę mieć własnego kompa i wiedzieć że sam sobie na niego zapracowałem). W dodatku ugradeuje kompa TYLKO 1,2 razy w roku! NO K@#$A NIE WYTRZYMAM!!! Mój komp już dobija do 4 lat i nie było w nim NIC zmieniane (tylko lepszy zasilacz na samym początku bo wychodziło taniej niż bieganie do serwisu kilka[naście?] razy w miesiącu po nowy) i ostatnio brat kupił do niego wodne chłodzenie bo chodził jak odkurzacz... (to zestaw za 250zł, żeby nie było wątpliwości!]). Żeby zdobyć kasę zapieprzam z bratem u starego w firmie budowlanej. I nie mówię o siedzeniu i braniu za to kasy. Tam jest płacone za zrobioną robotę, nie za godziny i nie ma taryfy ulgowej dla synów, jesteśmy na tych samych zasadach co normalni pracownicy. I niech mi teraz SZPAKER powie że nie ma skąd brać pieniędzy na gry to mu wezmę tego jego 2x w roku upgradeowanego kompa i rozbiję o ten pusty łeb.

(...) No to kończę. Sorry za błędy, jeśli były. A jeśli były ortograficzne to przez czytanie AR. Zatem: CD-Action ogłupia ludzi! Poza tym schodzi na koty! Recenzje są zbyt luzackie! Smuggler jest chamski! I to wszystko poważnie!!! I właśnie za to was lubię! :)

Fokus

Wkurzają takie argumenty jak „nie mam kasy. gry są za drogie". Ja żeby zarobić na swojego Geforce 6600 GT poszedłem na 6 tygodni do wojska odbyć przeszkolenie dla studentów, za które mi zapłacili a potem jeszcze w wakacje pracowałem w tartaku, nosząc belki. A raczej wątłej budowy jestem. Ale opłaciło się. Mam nową kartę, jest wypas na maxa, mocna rzecz. Ciężko na to pracowałem, a wy wszystko chcecie dziś natychmiast, jak najwięcej, nie ważne jakość byle ilość. Co niektórzy przypominają mi poczciwego Pacmana (bez urazy dla niego), który brnie do przodu i połyka te kropki. Byle szybko i do przodu. Nauczcie się, że na pewne rzeczy trzeba zapracować, a wtedy docenicie ich wartość.



Co do gry FEAR – że jest krótka – to przecież zawsze pozostaje multiplayer,

Myśl miesiąca:

Statystyka jest jak bikini: teoretycznie wiele pokazuje – ale najważniejsze ukrywa...

który dla mnie osobiście jest najważniejszy. Na demku spędziłem prawie miesiąc łupiąc w tą jedną multiplayerową planszę dopóki demo servery nie znikły i niech mi ktoś nie mówi, że nie opłaca się kupić gry, w którą można pobawić się co najmniej miesiąc za 89 złotych.

HumanError

Czytałem sobie tekst Outsidera traktujący o Wiochmen Rejserze i jako dumny mieszkaniec wsi... urechotałem się zdrowo.:) I nie był to typowy śmiech poprzez łzy ronione nad stereotypami – że jak jest wieś to muszą być lokalni degustatorzy, impreza w remizie, bimber i uliczne/polne wyścigi. Wszystko to prawda i to jest właśnie najpiękniejsze. Uważam się czasem nawet za kogoś lepszego od typowego bo wiem, że moje życie pełne jest zdarzeń, których przeciętny mieszczuch nie jest w stanie nawet umieścić w swojej wyobraźni. A teraz sedno sprawy: opis wsi polskiej zawarty w Wiochmen Rejserze jest jak najbardziej prawdziwy lecz niepełny i fragmentaryczny. Wieś, w której mieszkam liczy sobie śmieszną ilość domów (ok. 50) ale... (i tu się chwalę bo jest czym :P) ...ale 100% z nich jest zaopatrzona w komputer. I co? Zrzedły miny? To jeszcze dowalę tym, że 91% posiada stałe łącze do Internetu a wszystkie komputery są spięte w jedną, wielką sieć.

I tu mi szczęka autentycznie zwisła... :)

Ghost: A połowa właścicieli tych domów to Polacy z listy stu najbogatszych, a reszta należy do Polaków z drugiej setki?

Jakie polskie miasto może się pochwalić takim usieciowieniem? No?

...Ale my za to mamy korki na ulicach i dresów na klatkach, o!

Mógłbym jeszcze napisać, że wszyscy jeżdżą mercedesami (tylko na niedziele i specjalne okazje wyjmują konne zaprzęgi) i o pobliskim więzieniu należącym do USA, ale to już temat na inną okazję ;)

Wiochmen Ace

Hmmm .. masz na myśli TO tajne więzienie, w którym mówi się po arabsku i którego istnienia wszyscy zaprzeczają? Poczekaj, niech zerknę na stempel... fak, to był e-mail... Nic to, pójdziemy tropem...

Ghost: Rozumiem. Zwłaszcza te mercedesy dają do myślenia (jak się domyślam, wszystkie białe?). A czy przypadkiem obowiązująca moda w tej „wiosce" nie nakazuje facetom chodzić w burnusach, a kobietom zakrywać całe ciało?

Panopticum

1. Spąsora szukam

Mam 17 lat. pisze do was gdyż chciałbym się zapytać, ale to trochę krępujące. pytam się czy wy jako duża korporacja moglibyście zaspąsorować komputer. pochodze z ubogiej rodziny i nie stać mnie i mojch rodziców na jego kupno. jes mi on potrzebny w szkole gdyż jestem uczniem 2kl tech. budowlanym.(...) jakby coś z tego wyszło top mugłbym wam pisać recenzie gier. jakoś bym mugł wam odwdzięczyć za to. najbardziej upodobałem sobie fps (po prostu stżelanki, od miwsiąco męcze

u kumpla wolfeszteina.(...) „a„.o zapomniałem napisać że jestem waszym wielnim fanem. mam w domu cyfre+ ale troche wzlekamy z zapłatą i mamy prawie najmniejszy pakiet. prosze rozpatżcie poważnie moją prożbe. prosze!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! wiem że sąbardziej potrzebujący, ale prosze o wyrozumiałość.

[dane znane redakcji]

Jezu, ręce opadają... Wyjaśnijmy więc może kilka spraw: gadżetów do rozdawania nie mamy i nie rozsyłamy. Miejsca na serwerze klanom nie dajemy, ani też w żaden sposób ich nie sponsorujemy. A komputerów/kart grafiki itd. nie „spąsorujemy" NIKOMU. Ludziska, nie jesteśmy cholernymi świętymi Mikołajami ani złotymi rybkami, spełniającymi życzenia/marzenia. Przykro mi, ale życie jest ciężkie, a my z konieczności okrutni – nawet dla osób mających malutki pakiet Cyfry+... Gdybyśmy chcieli pomóc wszystkim, musielibyśmy mieć tyle kasy, ile Litwa rocznego budżetu. A że nie chcemy dzielić was na lepszych i gorszych – po prostu nie sponsorujemy NIKOGO... Nawet siebie. Na wszystko, co mamy, po prostu zapracowujemy... Żal mi ludzi, którzy są w ciężkiej sytuacji – a e na nic więcej poza współczuciem liczyć nie możecie.

2. Rozrzalony egocentryk

Witam. Nie będę się rozrzalał, z powodu nie działających płyt, zamieszczonych w Twojej gazecie.

Cholercia, nawet nie wiedziałem, że mi wcisnęli akt własności CDA... nigdy więcej nie pójdę na imprezę z szefostwem Bauera! A jeśli już, będę pił tylko sok jabłkowy! Potem się człowiek dziwnych rzeczy dowiaduje od osób trzecich... (A te zdjęcia to fotomontaż.!! Ja nie mam tak owłosionego tyłka!)

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Różności

Ciekawa wypowiedź z naszego forum.

•chciałbym przedstawi poglądy mojego kolegi: uważa rze w niedalekiej przyszłości bedzie i konsola i komp w domu. Jednak ludzie bedo grać tylko na konsolech a na kompach tylko pracować. CD action upadnie, razem z nim AR (i zostanie tylko 1 może 2 pisma mające monopol na rynku polskim) plz przekonajcie go że jest w dużym błędzie!

A to poniżej mnie rozwaliło swą niezamierzoną (jak mniemam) ironią.

•po czwarte primo chcesz bardziej konstruktywnej krytyki, ok ale większość z nich jest zagłupia żeby niezrobić dwóch błędów w zdaniu.

•ej cowy chece się zemnie smaić?? jak już ktoś coś napisze niepo waszej myśli to zaraz Żyd kłamca i oszóst i mopcherowy komuch? co?????

•Pozdrowienia dla Eugeniusza Siekiery przesyła Zdzisław Piła. Mechaniczna.

A tutaj ciekawostka – http://www.antycda.prv.pl/ – forum antyfanów CDA. Do czego to doszło...:D W każdym razie jak znacie jakiegoś antyfana, dajcie mu namiary, bo coś biednie tam i cicho, nawet nie ma czego i kogo cytować... Aha – i nie dręczcie ich tam, przynajmniej póki nie urosną w siłę, bo się zniechęcą i sobie pójdą. A nawet nie wiecie, jak ułatwiłoby mi to pracę, gdybym miał tych wszystkich antyfanów w (za przeproszeniem) kupie i nie musiał pracowicie wyszukiwać ich bredni po wielu różnych forach...

•Nowy CDA – dla każdego coś miłego – jedni cieszą się, bo będzie co poczytać i w co pograć – inni cieszą się, bo będzie nowy powód do narzekań. Są dwa światy i dwa rodzaje ludzi je zamieszkujących. CDA trafia do obu, do każdego na swój sposób.

•Papkin: Antyfani co miesiąc katują się pismem, aby potem móc przed tym samym uchronić innych! Oto prawdziwi bohaterowie!

Troszkę wypowiedzi antyfanów, jak każe nasza stara świecka tradycja.

•Co mi się nie podoba w CDA:
– słabe recenzje, które są zbyt subiektywne i są czasami zbiorem pomyłek, a to rzeczowych, a to z założenia jak testować grę

Hę??? Ja nie rozumiem antyfanów... ale niektórych to nie rozumiem więcej niż innych...

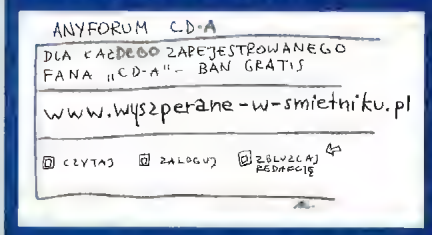
– idiotyczny dział AR
– bardziej przypomina to gazetkę z opiniami redaktorów, niż rzeczowe pismo. (...) Gdy kupuje pismo, to liczę, że redaktor obiektywnie wymieni plusy i minusy danej produkcji, a swoje emocje na temat danej produkcji schowa do szuflady, a nie streści w recenzji. Tego nie uświadczyłem w CDA.

To ja po raz 346 powiem: przeczytajcie definicję słowa „recenzja". Z założenia są to SUBIEKTYWNE opinie, a coś takiego jak „obiektywne" wymienianie plusów i minusów w tym przypadku nie istnieje. Poproś np. rybę, by OBIEKTYWNIE oceniła, czy lepiej jest żyć w wodzie, czy na powietrzu... :) Jak myślisz, co uzna za OBIEKTYWNIE lepsze środowisko?

Co mi się podoba w CDA:
– pewien wkład w rozwój rynku gier

No, no – okazuje się, że mamy nie tylko wady... Zaiste, czyżby wśród antyfanów pojawiła się Nowa Generacja? Nie tak zaślepiona? Hmm...

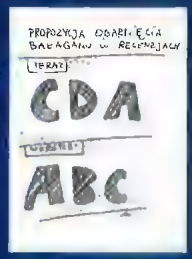
•W CDA jest bałagan (...) Np. recenzje i zapowiedzi nie są alfabetycznie.



Tja. A w książce literki też powinny być ułożone alfabetycznie. Np. pierwsze 30 stron to same literki A, potem B, potem C itd. A nie tak, że otwieram, a tam np. „Litwo, ojczyzno moja". Straaaszny bałagan to powoduje! Połapać się nie można!

A teraz serio: co ci da ułożenie alfabetyczne recenzji w piśmie? Już nie wspomnę o tym, że np. mogłoby się okazać, że gra na literę A zajmuje 3 strony, a następna 2 – i wtedy masz tak, że na jednej rozkładówce po lewej jest koniec jednej recenzji, a po prawej początek drugiej. I dopiero bałagan się na stronach robi! Poza tym w spisie treści masz ALFABETYCZNY indeks gier, tam można sobie – wedle alfabetu – daną grkę znaleźć bez większego problemu...

No, chyba że cię to zwyczajnie przerasta...? Hę?



Piszę z innej przyczyny. Wasze teksty, które czytelnicy znajdują w dziale „Na Luzie" w ogóle mnie nie śmieszą.

Zgroza. Normalnie łupież mi z włosów odpadł, jak to przeczytałem. Nie wiem, jak będę mógł z tym żyć...

Ghost: Ogromna większość tych tekstów nie jest nasza.

Kwestia druga: nie widzę również sensu w dalszym prowadzeniu innego działu: Action Redaction (tzw. „AR").

Jestem już teraz w totalnym szoku. Jak mogłeś mi to zrobić?! Przecież teraz to mogę tylko zrobić sobiepuku tępą łyżką!

Ghost: Mam wrażenie, że ostatniej nocy wieko od trumny spadło mu na głowę. Bo człowiekowi bez poczucia humoru to pozostało tylko położyć się spać w sosnowym garniturku.

„Kaszanka Zone"... bez komentarza.

Jak już całkiem brak argumentów, to się mówi „bez komentarza"... :)

Ghost: Albo się mówi: „Będę odpowiadał tylko w obecności mojego adwokata".

Nie wspomnę już o „Na Celowniku", gdzie zamiast czytać porządne recenzje, napisane są głupie pierdoły co mnie wogóle nie interesują.

Pomijając już fakt, że w CDA w ogóle nie ma takiego działu jak „Na Celowniku" (czyaby nas z kimś nie pomyliłeś?), to naturalnie wyrażamy skruchę, że śmiemy publikować teksty, które CIEBIE nie interesują. Od tego nr będziesz wcześniej otrzymywał wszystkie teksty do akceptacji i każdy, który CI się nie spodoba, wyleci bez litości. Może być? Naturalnie płacimy 5000 zł za każdą taką konsultację...

Ghost: Zdefiniuj „porządne". Poza tym, skoro tyle rzeczy cię nie interesuje, albo się nie podoba, to po co nas jeszcze czytasz?

Reklamy... no dobra nie będę już więcej wymieniał. Czyli podsumowując macie nad czym pracować. Jak na razie według mnie macie nad czym pracować i do CLICA CZY PLAYA macie jeszcze dalllllllleko. Rzycze powodzeń w pracy.

Z poszanowanie Maciej Z.

A my ci rzyczymy twardej życi. Bo RZYCIE cię jeszcze nieraz w nią kopnie, zanim pojmiesz, że nie jesteś centrum wszechświata. To będzie bollllIAŁ!oooo...

Aha! Z twą opinią, że do konkurencji mamy jeszcze dalleko – s ę zgadzam. I mam nadzieję, że dystans nie będzie się zmniejszał. :D

Refleksje okołopirackie

(...) Przychodzi moment, kiedy człowiek zacznie zasysać co popadnie (dotyczy osób ze stałym łączem), zaczynać gry i nigdy ich nie kończyć, narzekać, że nie ma w co grać, że wolno chodzi itp. On już jest na pirackim dnie, raczej nie zrozumie, że robi źle. Istnieje prawdopodobieństwo, że odejdzie od kompa na dłużej (czyt. 'koniec'), lub będzie kontynuował, dalej narzekając. Tu już jest potrzebna resocjalizacja szokowa. Musi się wydarzyć tzw. COŚ i to w odpowiednim momencie (pod COŚ wstawcie informację o ukaraniu jakiegoś kumpla, obecność przy kradzieży w sklepie, ze schwytaniem złodzieja włącznie, lub inne bardziej ekstremalne wydarzenia nawiązujące do tematu). Pamiętajmy również o tym, czym jest gra, czy inny program. Jest to pewnego rodzaju dzieło. Dzieło, czyli rezultat ciężkiej pracy twórczej programistów, designerów, grafików, dźwiękowców itp. i mimo że płyta z aplikacją zajmuje na biurku miejsca mało ***, to gdyby wydrukować kod źródłowy takiej jednej gierki (na mój gust setki, lub tysiące stron), okazałoby się, że chłopaki naprawdę nie próżnowali przez te półtora roku produkcji. (do zwolenników piractwa->) Zastanówcie się ile pracy ci ludzie w to włożyli. Tak na marginesie – książki też kserujecie od kumpli?

(...) Gdzie teraz można kupić grę np. w Warszawie? Proste – Empik, Traffic, hipermarkety, od biedy jeszcze giełda (stoiska), no i oczywiście internet. Tak – to prawda, w stolicy naszego państwa nie słyszałem o żadnym sklepie zajmującym się stricte rozrywką komputerową, a było ich kiedyś trochę... Czemu zniknęły? Odpowiedź jest oczywista...

(...) Powinienem chyba jeszcze wytłumaczyć, czemu tyle wiem o tym zjawisku, a jednak je krytykuję... Zjadłem zęby na sieciach p2p, zabezpieczeniach płyt itp. Ja również nie rozumiałem, o co biega, tzn., czemu to, co robię jest złe, nigdy jednak również nie postrzegałem tego za coś dobrego – było mi obojętne... Od pewnego czasu jednak rzucam ten bandziorski proceder. Odchodzę od tego (...) ponieważ sam zacząłem poważniej programować i wiem, że nie ma nic gorszego niż to, gdy ktoś tak po prostu zabiera sobie twoją pracę.

Kończąc ze strachem słucham własnego wniosku – może z piractwa po prostu trzeba wyrosnąć...

: ooo3 retseF

Elo, na wstępie. Rozumiem was, pracujesz w CDA, p****** wszystkich piraciarzy, bo nie chcesz stracić pracy (było by głupio gdyby redaktor pisał, że tylko piraci, prawda?)***

Prawda. Co nie zmienia faktu, że piracenie gierek jest ZAWSZE „be" i koniec.

Czemu Jedi nie pisze listów?

Może się pokłóciliście? Poślij mu kwiatki, może znowu zacznie pisać. Swoją drogą, ładnych rzeczy się o nim dowiaduję. Oj, Pawełku, a ja myślałem, że ty tylko dziewczynki lubisz. :)

Ghost: Bo przeszedł na Ciemną Stronę Mocy. Proste. Nie?

Czemu tak ostro gnoicie piratów, przecież oni wam nic nie zrobili!

Jak ci dresiarz na ulicy da w mordę, to ja udam, że nic nie widzę. W końcu MNIE on nic nie zrobił. Pasuje taki układ? Więc nie wołaj o pomoc. Na policję też nie idź – w końcu policji też ta sprawa nie dotyczy. To tylko wasza prywatna sprawa...

Ghost: Bo o nich robią fajne filmy z Johnnym Deppem, a o recenzentach gier jakoś nikt nie chce...

A z dystrybutorami chyba nie macie nic wspólnego... prawda?

Filip B.

Poza tym, że płacą nam łapówki od każdej oceny powyżej 1/10 (z czegoś żyć trzeba...), to nic, a nic. Zadowolony? Aha – z piratami na giełdzie chyba n e masz nic wspólnego... prawda?

Ghost: Prawda. Przecież to podwożenie do pracy limuzynami z sowicie zaopatrzonymi barkami i damską obsługą to iiz staropolska tradycja.

Muszę Ci się pochwalić że właśnie dostałem pracę! I tak pracuję, pracuję i pracuję. Potem czytam w AR wypowiedzi „za i przeciw piractwu". (...) Dlaczego u nas ten problem jest tak duży? Dlatego że większość młodych ludzi (do czasu kiedy zaczną pracować) nie zdaje sobie chyba sprawy z tego jak ciężko jest zarobić choćby 100 zł. Marudzą że gry są za drogie – a czy którekolwiek z nich ma świadomość jak ciężko i długo trzeba się napracować żeby stworzyć grę? Tego czym ja się zajmuje nie da się „spirać", ale zamordowałbym tego, kto choćby przez chwile pomyślałby o kradzieży tego, co zrobiłem. Muszę się niestety przyznać że przed znalezieniem własnego sposobu na chleb większość mojego softu była piracka. Ale że źle robię dotarło do mnie dopiero wtedy gdy sam zacząłem coś robić...

Gecko

Ghost: Przypomina mi się moja pierwsza pensja. Za cały miesiąc pracy dostałem 460 zł. I zamiast dać mi się nią nacieszyć, mamuśka zabrała mi ¾, bo stwierdziła, że teraz jak zarabiam, to na dom też muszę dawać...

Rzymski przekręt

W piśmie „Metro" znalazłem sensowny (choć pod odpowiednio *medialnym* tytułem „Zabić każdy może") tekst o przemocy w grach i ich wpływie na ludzką (oraz dziecięcą) :) psychikę. Czemu więc o tym piszę? Bo zauroczyła mnie rameczka pt. „Gra to nie deskorolka" (zaiste, nie!), a w niej wypowiedź pewnego psychologa. Pan ów stwierdził:

„Już Rzymianie mówili: »Sprawy oczywiste nie wymagają dowodów«. Przemoc na monitorze to druga po narkotykach przyczyna agresji".

Jak to mówili starożytni Rzymianie: *bullus shitus maksimus, curva!* (*). Piękna manipulacja. *„Sprawy oczywiste nie wymagają dowodów. Ziemia jest płaska".* I co wy na to? Jak widać, w ten sposób można „sprzedać" każdą brednię, jaka mi przyjdzie do głowy. I nie muszę niczego dowodzić – po prostu powiem, że dana sprawa JEST dla mnie oczywista i już. Kiedyś przytaczałem takie powiedzonko *„cokolwiek powiesz po łacinie, brzmi mądrze"*. Jak widać, podpieranie się Rzymianami nadal działa. Mimo że *„już Gallowie mówili »Ale głupi ci Rzymianie«"*. :)

(*) curva – po łacinie: zakręt. Popularne rzymskie powiedzonko w czasach cezara Juliusza Bluzgusa Pulpecjusza.

Rozmawiając z młodymi ludźmi, którzy popełnili przestępstwo, często daje się zauważyć w ich postępowaniu kalkę gier komputerowych. Ktoś komuś nie oddał komórki, to za to – jak w grze – od razu trzeba dać po głowie.

W przeciwieństwie do filmów akcji, w których wówczas następuje długa i serdeczna rozmowa nacechowana wzajemnym zrozumieniem i brakiem agresji. Albo w przeciwieństwie do tego, co się dzieje w domach, gdzie tata N GDY nie wa i paskiem/kablem/czymkolwiek dzieci za jakiekolwiek przewinienie, traktując to jako jedyną metodę rozwiązywania wszelkich problemów i konfliktów. I taka świetlana młodzież jest potem „psowana" owymi paskudnymi grami. I niczym innym. Stąd całe zło na tym świecie!

Ghost: Zawsze wydawało mi się, że gry dążą do realizmu, a tu widzę – odwrotnie. To realizm dąży do gier.

Rodzice kupując dziecku komputer, nie interesują się co się dzieje później. Jakby to był rower czy deskorolka.

Ale winne są naturalnie wstrętne gry, a nie rodzice, którzy mają gdzieś, co robią ich dzieci. Swoją drogą, rodzic kupując swemu dziecku rower czy deskorolkę tym bardziej powinien mieć nad nim kontrolę, bo jednak dużo trudniej zabić się grając choćby w maksymalnie krwawą grę, niż jeżdżąc góralem bez kasku po ulicy czy BMX-em w skate parku (był taki przypadek we Wrocku). A gdybym miał wybierać, uważam, że lepiej mieć żywe

dziecko nawet ze spaczoną przez gry psychiką (zakładając, że gry wypaczają) niż z niespaczoną, a ez pęknętą czaszką np. po uderzeniu w ścianę czy krawężnik. Bo spaczenie można odwrócić, a śmierć już nie bardzo (od czasów Łazarza brak potwierdzonych przypadków). No ale ja nie jestem psychologiem, ja się nie znam na wychowywaniu dzieci...

Wieśniaki!

(...) A tak wiesz co to znaczy po Niemiecku „Bauer"? Rolnik. Pracujecie u rolnika, czyli farmerami jesteście.

Cóż, tobie bycie takim wieśniakiem/farmerem nie grozi. (Gość wcześniej chciał współpracować – ale w swej ofercie napisał m.in. „ktury" i „niemiecki" wielką literą) BTW: ktoś, kto pracuje u rolnika jako siła najemna, to parobek, nie farmer.

Ghost: A wiesz, co znaczy Microsoft? Mały i miękki. Aż wstyd. Czy to, że go używasz, oznacza, że też taki jesteś?

Ale oto rekontra kolesia:

Ja was obrażam?!

Nie jesteś w stanie, choć zapewne miałeś taki zamiar.

Ghost: Nawet nie liznąłeś granicy obrazy, z jaką czasem się Smug spotyka w listach.

nie wkurzaj mnie smugglerze bo jeste Żenujący (pamiętasz jak się wtedy na ten meil z RZenujący przez rz uwziołes?)

[namiary znane]

No pewnie. Jeden z lepszych moich dowcipów, moim zdaniem przynajmniej. A tu drugi list od tego człowieka...

Przepraszam cię za mój ostatni list. Poniosło mnie ale to chyba dlatego że tak chciałbym być tobą że aż cię nienawidzę. (...)

Rozbroił mnie gościu. Teraz wiem, czemu sam siebie niekiedy nienawidzę. Bo chciałbym być sobą... I coś ci powiem: nie masz czego żałować, ja tam bym się chętnie zamienił. Zawsze to dodatkowe paręziesiąt lat życia. :)

Ghost: Poniosło? Jak Smuga kiedyś poniosło, to z Alaski go dopiero Chuck za pomocą KzP zawrócił.

Cytaty z lektur szkolnych

Rozmowy, które miał król Salomon mądry z Marchołtem grubym a sprośnym. Autor:

Utwór średniowieczny, więc autor jest ukryty w mrokach wieków, ale z łaciny przełożył niejaki Jan z Koszyczek

„Gdy Salomon był na stolcu ojca swego Dawida..."

Ja wiem, co w staropolszczyźnie oznaczał stolec (tron/krzesło), ale spróbujcie przeczytać to na głos w klasie, nie wywołując przy tym powszechnego rozweselenia... :-) Tak samo jak w przypadku pieśni o Rolandzie:

„(...) Roland wali krzepko, i Oliwier także; i arcybiskup wali więcej niż tysiąc razy, i dwunastu parów też nie zostaje w tyle, ani Francuzi, którzy biją wszyscy naraz..."

Ach, te dzisiejsze skojarzenia ze słowem „walić"... Niektórzy opluli się ze śmiechu, jak to czytali... (tym lepiej dla mnie, że tego na głos przed klasą nie czytałem, zwłaszcza, że drugie dno tego tekstu wyhaczyłem po sugestii innych osób :-P) To by było (na razie) na tyle, chciałem pokazać, że czasem dokładne przeczytanie tego, co mamy pod ręką (podręcznika ;-)) przynosi niezamierzony atak śmiechu.

Monczan

Ghost: Poczekaj jak dojdziesz do polskiej szlachty i kutasów przypinanych do pasa.

Jak rozumiemy demokrację...

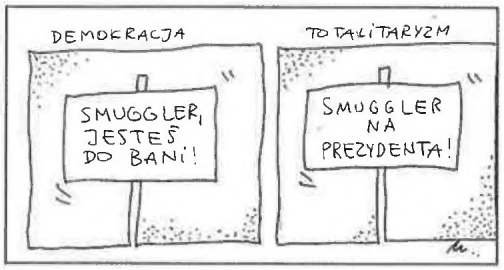
Smuggler you suck! Jak możesz tak odpowiadać ludziom??

A ty?

Ghost: Wiemy. Ostatnio nawet sprzedaliśmy odkurzacz. Smug go zastąpił.

Przeginasz chłopie, każdy może mówić co chce, to jest demokracja, a nie państwo totalitarne. (...)

No to właśnie to robię! Mówię, co chcę! W czym problem? Jak rozumiem, demokracja dla niektórych wygląda tak, że każdy może mówić, co chce, pod warunkiem że każdy = on. A reszta morda w kubeł, no, chyba że macie to samo zdanie. Demokracja polega nie tylko na tym, że ty mówisz, co chcesz, ale także na tym, że pozwala się też INNYM mówić, co oni chcą. I dopóki to nie narusza prawa – nie można im nic za to zrobić...



Szukam pracy!!!

Mogę służyć do psychicznego maltretowania, przez redaktorów którzy nie mogą przejść etapu w jakiejś grze, mogę zmywać jednorazowe naczynia lub zmywać plamy krwi z podłogi po nieudanej konwersacji. Mam doświadczenie w sprawach sanitarnych i higienicznych. Mógłbym wycierać ślinę i pianę z ust szanownych recenzentów no i pot z czoła (wszyscy wiemy jak oni ciężko pracują i to za takie marne grosze. Basta!) Umiem naprawiać uszkodzone sprzęty gospodarstwa redakcyjnego oraz rowery. Mogę również pracować w ogródku i w terenie. Nie wymagam wysokiej płacy, mogę żywić się resztkami, a myć w szaletach publicznych. Tak w ogóle to zbieram na gitarę, opaskę rasta, dyskografie radiohead i zestaw DVD filmów Stanleya Kubricka. Dziękuje.

BenQ from Book

Umiesz pisać i wysyłać e-maile... Odpadasz – za wysokie kwalifikacje, możesz kiedyś nam zagrozić. Oferty pracy (pisemne!) przyjmujemy tylko od 100% analfabetów.

Ghost: Do opisanych przez ciebie zadań używamy Broni. I to nie tylko tej z FPS-ów.

LUDZIE & LUDZISKA

jakie są nowe gry na kąpa

Drągie są, ale dąbre.

Heya Smuggler!!! Bardzo lubie twe teksty i jak brechasz rożnych ludzi ale myślę że ostatnio twój autorytet obniżył się to co kiedyś było śmieszne teraz przestaje być zabawne! Uważam też że jeżeli chcesz być znowu autorytetem wielu naprawdę wielu anawet wszystkich czytelników Cd-Action i AR to postaraj się być śmieszny a nie koniecznie żałosny. I nie staraj się ukrywać twej prawdziwej osobowości bo tak naprawdę wszyscy wiedza jaki jesteś i co robisz osobiście bardzo cię szanuje i uważam że jesteś najlepszym człowiekiem do prowadzenia AR bo jaką byś miał konkurencję u osub z którymi pracujesz. Pisząc ten list starałem się utożsamić z twoim rozumowaniem... :)

...Auuuu! To naprawdę mnie zabolało...!

Ghost: Ale nie tak jak KzP Chucka.

PS. Sorry! Starałem się pisać po polskiemu [rozumiesz taka klawiatura : ( ]

Reklamuj! Straszny badziew ci wciśnięto.

, i jakbyś był mądry daję ci taką kartkuwke z polskiego

ZADANIE 1: POPRAW BŁĘDY W TYM

To w rewanżu masz zadanie z angielskiego. Przetłumacz na polski: „jerk", „moron" and „ bloody jackass". :)

Ghost: Albo to: „lubie", „brechasz", „anawet", „osub".

Jestem pełen podziwu dla tego człowieka, który wdaje się w dyskusje z ludźmi używającym mózgu równie często jak mydła (chyba oczywiste jest to, ze robią to rzadko) ;)

Ja też. Mówisz o dziennikarzach prowadzących transmisje z Sejmu, jak mniemam?

Idę sobie dzisiaj ze swoją dziewczyną... przechodzimy Koło kiosku. Patrzę, a za szybą nowe CDA – od razu kupiłem:) No to teraz trzeba zanieść do domu. Wchodzę na klatkę i słyszę „byle szybko", co w tłumaczeniu miało znaczyć: odłóż tylko i nie czytaj :P. „OK" odpowiadam. Wchodzę do domu i cicho sam do siebie mówię „moje kochane cdekszyn". Wychodzę z mieszkania, patrzę na swoją dziewczynę i mówię „dlaczego tak się na mnie dziwnie patrzysz?". Po czym musiałem pół godziny za nią chodzić, przepraszać i mówić, że ją kocham najbardziej. Obraziła się na mnie, że powiedziałem „moje kochane cdekszyn" ;P Morał: Kobieta potrafi być zazdrosna o wszystko:)

Ktoś kiedyś powiedział: są trzy sposoby, jak zrozumieć kobietę. Niestety żaden z nich nie działa.

Ghost: Trzy? Nie wiedziałem. Powiedz, jaki jest ten trzeci, bo dwa już przetestowałem?

Ja tam nawet pierwszego nie znam... :/

PS: Drogie CDA, czy poprzez czytanie recenzji Czarnego Iwana można zajść w ciążę?

Zrozpaczona 15

Naturalnie, że można, ale tylko wtedy, gdy Iwan w niej pieprzy głupoty.

Ghost: I bardzo trzeba uważać, bo po tym rodzą się dzieci zgodne z kolorem jego ksywy.

I z jego IQ. :)

Siema czytam Cd-Action od niedawna mam pytanie czy ta płyta dvd 9 co była w tym numeże to jle kosztuje i gdzie można ją kupici i cz Cd-Action bedzie nadal płyta dvd 9 czy tylko na specialne okazje.Morzecie dodaci na płytkę program do tworzenia gier jakisi bezpłatny i dobry w opsłudzie i po polsku.I dobrze zroblisicie opuszczającz cene to mie skusuło do kupienia Cd-Action i no dwu warstwowa płyta dvd. Prosze o odpowieci.. Ps „sory za błędy". Pozdrawia redakcie „Cd-Action"

Ghost: Korektor dostał udaru mózgu gdzieś tak przy trzeciej linijce.

...Muszę kończyć, mam idzie sprawdzić czy się uczę, soRRy za błędy, mam dysleksję praworęczną i wododupie.

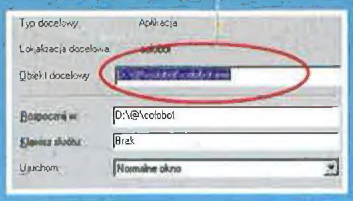
Piszących listy ośmieszali Smuggler & Ghost & Ghost of Mr Jedi – trzy pacany, jeden skonany, drugi skórzany, a trzeci złamany

RYSUNKI – MAREK LENC

Tipsy

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

25 to Life

Nieśmiertelność
Jeśli nie chcesz, by wrogowie mogli cię zranić, znajdź w katalogu *25 to life\data\var* plik **easy.var** (zakładając, że chcesz grać na poziomie easy), a następnie na wszelki wypadek zrób jego kopię, skasuj atrybut „tylko do odczytu" i otwórz go w Notatniku. Odszukaj linijkę **AI2PlayerDamage 0.14** i zamień **0.14** na **0**. Zapisz plik, a po uruchomieniu gry na poziomie easy będziesz odporny na działania przeciwników. Jol! :)

Bratz: Rock Angelz

Kody do wpisania w Bratz Office cheat computer:
YASMIN – dostajesz 1000 Blingz
PHOEBE – dostajesz 2000 Blingz
DANCIN – dostajesz 2100 Blingz
STYLIN – zmieniasz Cameron
ROCKIN – zmieniasz Paris Boy
BLAZIN – dzwonek numer 12
FIANNA – dzwonek numer 15
ANGELZ – dzwonek numer 16

Kody odblokowujące ubrania w **Cloe's Clothes:**
FASHION, SPARKLE, STRUT, FLAIR

Kody odblokowujące ubrania w **Jade's Clothes:**
HOT, SLAMMIN, FUNKALISH, STYLIN

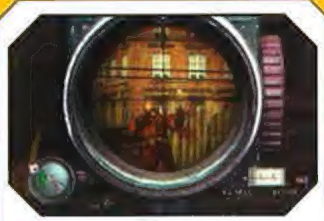
Kody odblokowujące ubrania w **Sasha's Clothes:**
MODEL, PRETTY, SCORCHIN, FUNKY

Kody odblokowujące ubrania w **Yasmin's Clothes:**
ROCKIN, COOL, CRAZY, SASSY

Fahrenheit

Wszystkie poziomy i filmiki
Jako imię wpisz (uważając na duże litery!) **J8OL14FD**.

Bonusowe punkty
Po ukończeniu gry obejrzyj listę płac aż do samego końca, a otrzymasz 200 dodatkowych punktów.



Sniper Elite

Kody do wpisania jako nazwa profilu:
Panzer – wybuchające kule
Stealth – bezgłośne kule
Ratbomb – wybuchające... szczury

Dodatkowy poziom
Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności.

MX vs. ATV Unleashed

Kody do wprowadzenia w menu Code dostępnym w menu z opcjami:
BigBore – odblokowuje wszystkie motory klasy 500cc
MiniMoto – odblokowuje wszystkie motory z klasy 50cc
Couches – odblokowuje wszystkie pojazdy ATV
Brapp – odblokowuje wszystkie motory
HuckIt – odblokowuje wszystkie trasy freestyle
NotMoto – odblokowuje wszystkie trasy open class
GoOutside – odblokowuje wszystkie trasy national
GoInside – odblokowuje wszystkie trasy supercross
PitPass – odblokowuje wszystkie trasy
IAMTOOGOOD – odblokowuje realistyczną fizykę
Wannabe – odblokowuje wszystkich profesjonalistów
BrokeAsAJoke – dostajesz 1 000 000 store points i masz dostęp do wszystkich ubrań w Wardrobe
LeadFoot – odblokowuje wszystkie maszyny, wyzwania i trasy
TOOLAZY – odblokowuje wszystko, co jest do odblokowania

Nightwatch

W pliku *nwinput.cfg*, w sekcji *Base* należy dodać linijkę: **bind console "`"**, a następnie na końcu pliku *nwautoexec.cfg* frazę: **wirbelwind.** (Wszystko za pomocą choćby windosowego Notatnika.) Zgraj oba pliki (*) i uruchom grę. Od tej chwili dostępna będzie konsola wywoływana znakiem [`], w której można wpisać:
godmode 1 – god mode
god mode 1 – jw.
getxplevel 25 – dodaje doświadczenie?

(*) lepiej wcześniej zrobić sobie kopie zapasowe tychże plików

Starship Troopers

Royal Guard/X-Bug
Oba te robale mają słaby punkt w bardzo podobnym miejscu (i superpancerz na reszcie ciała). W przypadku Royal Guarda musisz strzelać w czerwone oczka, a pojawi się splot nerwowy, który wystarczy zniszczyć.

X-Bug jest o tyle trudniejszy, że trafienie w splot nerwowy sprawia jedynie, że podniesie się odsłaniając prawdziwy słaby punkt – żółtą plamkę. Masz tylko dwie sekundy, by ją zniszczyć, bo potem trzeba całą zabawę zaczynać od nowa.

Stubbs the Zombie

Nieskończone życie i amunicja
W głównym katalogu z grą za pomocą Notatnika stwórz plik o nazwie **Init.txt** zawierający dwie linijki:

cheat_deathless_player 1
cheat_infinite_ammo 1

Twój zombi będzie nieśmiertelny i pozbędzie się problemów z amunicją, mimo że odpowiedzialne za to wskaźniki pokazywać będą coś innego.

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Odblokowanie wszystkich postaci
Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point (gdzie zapisuje się grę lub zmienia postacie) wprowadź następujący kod: [prawo], [lewo], [lewo], [prawo], [góra], [góra], [góra], [Esc].

God mode
Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point wprowadź następujący kod: [dół], [góra], [dół], [góra], [prawo], [dół], [prawo], [lewo], [Esc].

Postacie na 99 poziomie
Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point wprowadź następujący kod: [góra], [dół], [góra], [dół], [lewo], [góra], [lewo], [prawo], [Esc].

+1 do wszystkich umiejętności
Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point wprowadź następujący kod: [lewo], [prawo], [lewo], [prawo], [dół], [góra], [Esc].

Przyspieszenie bohaterów
W trakcie gry wprowadź następujący kod: [góra], [góra], [góra], [dół], [góra], [dół], [Esc].

Większe obrażenia
W trakcie gry wprowadź następujący kod: [lewo], [lewo], [prawo], [lewo], [prawo], [góra], [Esc].

Nieskończona liczba żetonów Xtreme
W trakcie gry wprowadź następujący kod: [lewo], [dół], [prawo], [dół], [góra], [góra], [dół], [góra], [Esc].

100 000 techbitów
Kod do wprowadzenia w trakcie zakupów wykonywanych przez Forge lub Beast: [góra], [góra], [góra], [dół], [prawo], [prawo], [Esc].

Odblokowanie filmików
W menu Review wprowadź następujący kod: [lewo], [prawo], [prawo], [lewo], [dół], [dół], [lewo], [Esc].

Odblokowanie wszystkich komiksów
W menu Review wprowadź następujący kod: [prawo], [lewo], [lewo], [prawo], [góra], [góra], [prawo], [Esc].

Wszystkie zadania w Danger Room
W menu wyboru zadania w Danger Room wprowadź następujący kod: [prawo], [prawo], [lewo], [lewo], [góra], [dół], [góra], [dół], [Esc].

Odsłuchaj dzwonek Zadzwoń pod numer * 71402

DZWONKI

		Poli SMS 7441	Mono SMS 7258	True SMS 7641
TOP DZWONKI	Tokio Hotel - Durch den Monsun	PHN 4939	MMHN 17476	THN 4939
	Mattafix - Big City Life	PHN 4905	MMHN 17444	-
	Mad Frog - Popcorn	PHN 4730	MMHN 17257	THN 4730
	Virgin - Dwie bajki	PHN 4896	MMHN 17435	THN 4896
	DJ Tiesto - Adagio For Strings	PHN 4376	MMHN 16752	-
	Blog 27 - Hey Boy	PHN 4911	MMHN 17450	THN 4911
	Sylver - Take Me Back	PHN 4743	MMHN 17297	THN 4743
	Baracuda - Ass Up	PHN 4317	MMHN 16677	THN 4317
	Mad Frog - Axel F	PHN 4618	MMHN 17117	THN 4618
	Tokio Hotel - Schrei	PHN 4940	MMHN 17477	-
HITY	50 Cent - Candy Shop	PHN 4722	MMHN 17248	THN 4722
	Akon - Lonely	PHN 4531	MMHN 17000	THN 4531
	Ann Winsborn - La La Love On My Mind	PHN 4464	MMHN 16934	THN 4464
	Arsenium - Love Me, Love Me.	PHN 4465	MMHN 16935	THN 4465
	ATB - Ecstasy	PHN 3535	MMHN 15430	THN 3535
	Bartek Wrona - Jedna na milion	PHN 4115	MMHN 16187	THN 4115
	Bartek Wrona - Maria (Przytul)	PHN 4512	MMHN 17224	THN 4512
	Divani Elfin - Powiedz (czy Ty wiesz)	PHN 4610	MMHN 17116	THN 4610
	Doniu - Halo kochanie	PHN 4411	MMHN 16881	THN 4411
	Elize - Automatic (I'm Talking To You)	PHN 4509	MMHN 16978	THN 4509
	Ewa Sonnet - _ (RNB	PHN 4806	MMHN 17341	THN 4806
	In-Grid - Mama Mia	PHN 4510	MMHN 16979	THN 4510
	Ivan i Delfin - Jej czarne oczy	PHN 3936	MMHN 15798	THN 3936
	Jeden Osiem L - Jak zapomnieć	PHN 4419	MMHN 15101	THN 4419
	Lerek feat Nowator - Moja panienka	PHN 4612	MMHN 17111	THN 4612
	Lerek i Nowator - Przez chwilę	PHN 4832	MMHN 17179	THN 4832
	Mandaryna - Here I Go Again	PHN 3507	MMHN 15396	THN 3507
	Mezo & Tabb - Ważne	PHN 4434	MMHN 16904	THN 4434
	Scooter - Hello! (Good To Be Back)	PHN 4833	MMHN 17368	THN 4833
	Sumptuastic - Bo mam Ciebie	PHN 4888	MMHN 17379	THN 4888
	Sumptuastic - Kołysanka	PHN 4889	MMHN 17427	THN 4889
	Tom Novy feat. Lima - Take It	PHN 4705	MMHN 17233	THN 4705
	Uniting Nations feat. Laura More - Ai No Corrida	PHN 4762	MMHN 17298	THN 4762
	Verba - Pamiętasz	PHN 4446	MMHN 16715	THN 4446
	Verba - Ten czas	PHN 4915	MMHN 17454	THN 4915
	Virgin - Znak pokoju	PHN 4607	MMHN 17437	THN 4607
HIP HOP	50 Cent feat. Mobb Deep - Out Na Control	PHN 4835	MMHN 17370	
	Ascetoholix feat. Mezo - Suczki	PHN 4407	MMHN 16877	
	Kaczy feat. Mezo - Kocham	PHN 4746	MMHN 17284	
	Peja - Głucha noc	PHN 3405	MMHN 15298	
	WS Pro - Na tych wyspach	PHN 5003	MMHN 17536	
POP/ROCK	Amy Diamond - What Is In It For Me	PHN 4396	MMHN 16778	
	Anastacia & Eros - I Belong To You	PHN 4980	MMHN 17516	
	ATB - Humanity	PHN 4699	MMHN 17223	
	Banaroo - Dubi Dam Dam	PHN 4724	MMHN 17256	
	Benassi Bros feat. Dhany - Every Single Day	PHN 4663	MMHN 17186	
	Blog 27 - Uh La La La	PHN 4398	MMHN 16780	
	Bombfunk MCs - Turn It Up	PHN 4711	MMHN 17235	
	C.C Catch - House Of Mystic Lights	PHN 4985	MMHN 17521	
	Danzel - Put Your Hands Up In The Air	PHN 4399	MMHN 16781	
	Danzel - Undercover	PHN 4977	MMHN 17513	
	Darude - Sandstorm	PHN 2661	MMHN 11754	
	Depeche Mode - Precious	PHN 4772	MMHN 17308	
	Eminem - When Im Gone	PHN 4901	MMHN 17440	
POP/ROCK	Europe - Final countdown	PHN 921	MMHN 13203	
	Fort Minor - Believe Me	PHN 4902	MMHN 17441	
	Global DeeJays - What A Feeling	PHN 4241	MMHN 16602	
	Green Day - Jesus Of Suburbia	PHN 4871	MMHN 17406	
	Green Day - Wake Me Up When September..	PHN 4631	MMHN 17133	
	James Blunt - You Are Beautiful	PHN 4786	MMHN 17322	
	K Maro feat. Shym - Histoire de Luv	PHN 4791	MMHN 17325	
	Madonna - Hung Up	PHN 4805	MMHN 17340	
	Melanie C - First Day Of My Life	PHN 4824	MMHN 17359	
	Pussycats Dolls - Dont Cha	PHN 4606	MMHN 17074	
	Rihanna - Pon de Replay	PHN 4671	MMHN 17195	
	Robbie Williams - Tripping	PHN 4796	MMHN 17330	
	Santana - Just Feel BeHNer	PHN 4906	MMHN 17445	
	Sash - Equador	PHN 4206	MMHN 16559	
	Scooter - One (Always Hardcore)	PHN 4097	MMHN 16116	
	Sean Paul - Ever Blazin	PHN 4887	MMHN 17425	
	Sean Paul - We Be Burnin	PHN 4642	MMHN 17144	
POP/ROCK	Shakira - Don't Bother	PHN 4907	MMHN 17446	
	Shakira - La Tortura	PHN 4484	MMHN 16953	
	Stereoliza - X.Y.Z.	PHN 4810	MMHN 17345	
	Sugababes - Push The Button	PHN 4716	MMHN 17240	
	Sugababes - Ugly	PHN 5002	MMHN 17535	
	Tatu - All About Us	PHN 4717	MMHN 17241	
	The Rasmus - No Fear	PHN 4662	MMHN 17182	
	The Rasmus - Sail Away	PHN 4890	MMHN 17429	
	Tiesto - Just Be	PHN 3999	MMHN 15975	
	Tiesto - Traffic	PHN 3524	MMHN 15411	
MUZYKA POLSKA	Beata Kozidrak - Teraz płynę	PHN 4943	MMHN 17479	
	Boys - Jesteś Szalona	PHN 3596	MMHN 15467	
	Boys - Kochana uwierz mi	PHN 4469	MMHN 16939	
	Goya - Smak słów	PHN 4450	MMHN 16920	
	Kombi - Wciąż czekam na cud	PHN 4991	MMHN 17525	
	Kombi - Pokolenie	PHN 4286	MMHN 16646	
	Magda Modra - Ready To Fly	PHN 4994	MMHN 17528	
	Mandaryna - A Spaceman Came Travelling	PHN 4974	MMHN 17510	
	Mandaryna - Every Night	PHN 4521	MMHN 16990	
	Mandaryna - You Give A Love Bad Name	PHN 4792	MMHN 17326	
	Patrycja Markowska - Gdy zgasną światła	PHN 4736	MMHN 17269	
	Reni Jusis - Kilka prostych prawd	PHN 4886	MMHN 17424	
	Stachursky - Co dziś zrobić mam	PHN 5001	MMHN 17537	
	Stachursky - Jesteś moim przeznaczeniem	PHN 4661	MMHN 17181	
	Szymon Wydra - Bezczas	PHN 4845	MMHN 17380	
	Szymon Wydra - Życie jak poemat	PHN 4731	MMHN 17264	
	Toples - Ciało do ciała	PHN 4394	MMHN 16767	
	Urszula - Dziś już wiem	PHN 4763	MMHN 17299	
M.FILMOWA	Gliniarz z Beverly Hills	PHN 1274	MMHN 14211	
	Matrix	PHN 1293	MMHN 15367	
	Mission Impossible	PHN 3974	MMHN 15927	
	Mortal Kombat	PHN 3581	MMHN 15458	
	Pulp Fiction	PHN 2757	MMHN 14688	
	Rocky	PHN 2758	MMHN 14184	
HYMNY	FC Barcelona - Cant Del Barca	PHN 4515	MMHN 16984	
	Rosji	PHN 4534	MMHN 17003	
	FC Liverpool - You`ll Never Walk Alone	PHN 4517	MMHN 16986	
	Polski	PHN 4533	MMHN 17002	
	UEFA Champions League	PHN 4341	MMHN 16701	
	Wisła - Jak długo na Wawelu	PHN 4539	MMHN 17006	

Aby pobrać DZWONEK POLIFONICZNY wyślij SMS na numer **7441** w treści wpisz kod elementu np PHN3613. Dla Samsunga wpisz "SHN" zamiast "PHN" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. PHN3613.501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z której należy się połączyć i pobrać element.

Aby pobrać DZWONEK MONOFONICZNY wyślij SMS na numer **7258** w treści wpisz kod elementu dla Nokii, Samsunga, Mitsubishi (np MMHN15402). Dla Siemensa wpisz "SO" zamiast "MM" w kodzie. Dla Motoroli, Alcatela wpisz "SE" zamiast "MM" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. MMHN15402.501234567).

Aby pobrać DZWONEK TRUETONE wyślij SMS na numer **7641** w treści wpisz kod elementu (np THN4930). Twój telefon musi posiadać skonfigurowany WOK oraz obsługiwać dzwonki typu TRUETON (formaty MP3, WMR, AMR, WAV, MMF).

Co to jest MONO: melodyjka jednogłosowa, dla starszych typów telefonów.
Co to jest POLI: melodyjka, składająca się z kilku lub kilkunastu głosów jednocześnie, odzwierciedla znacznie dokładniej charakter utworu. Obsługiwana przez nowsze modele telefonów.
UWAGA! sprawdź w instrukcji lub u operatora jaki rodzaj dzwonka obsługuje twój telefon!

GRY JAVA SMS na numer 7940

Spotler.pl

Aby pobrać GRĘ JAVA wyślij SMS na numer **7940** w treści wpisz kod elementu dla Nokii, Siemensa, Motoroli, SonyEricssona (np. GHN123). Otrzymasz zakładkę WAP, z której należy się połączyć i pobrać element. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. GHN123.501234567)

TAPETY SMS na numer 7441

Wszystkie telefony z kolorowymi wyświetlaczami

Aby pobrać TAPETĘ wyślij SMS na numer **7441** w treści wpisz kod elementu (np WHN141). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. WHN141.501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

© MOBIBASE

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek polifoniczny musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługi dostępne w sieciach ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH. Połączenie z numerem *71402 wynosi 1,22 zł/min brutto (1 zł netto). Koszt wysłania SMS pod numer: 7258, 7240 wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto); 7340 wynosi 3,66 zł brutto (3 zł netto); numer 7441 wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto); numer 7641 wynosi 7,32 zł brutto (6 zł netto); numer 7940 wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulamin Serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl/regulamin oraz na stronie WAP pod adresem wap.spotler.pl/regulamin. Wysłanie sms-a oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: help@spotler.pl

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Lśniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.

http://sklep.gram.pl/homm5

Największa premiera roku!

W polskiej wersji językowej: Małgorzata Foremniak, Bogusław Linda, Tatiana Okupnik, Daniel Olbrychski i Wiktor Zborowski

W sprzedaży od kwietnia 2006!

© 2005 Ubisoft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft i logo Ubisoft są znakami handlowymi Ubisoft Entertainment w USA i/lub innych krajach. Wyprodukowane przez Nival Interactive.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

NOWOŚĆ:
NEC MultiSync® 70GX² i 90GX²
z czasem reakcji 4 ms
już w sprzedaży!

Monitory **NEC MultiSync® 1770GX** i **1970GX** są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2005 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.